

TIPS PARA ENFRENTAR LA AVENTURA DE TWILIGHT PRINCESS
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Para este año:
· Mario Strikers
· Metroid Prime
· Battalion Wars
· Super Smash Bros.
+ de 200 minijuegos
WarioWare
SMOOTH MOVES
0 37634 13138 01
Año 16 No.1
Precio: 4.000 Bs.
NINTENDO POWER
CASTLEVANIA
THE PATH OF RUIN



The Sims 2
Pets
CLUB NINTENDO
© 2006 Electronic Arts
© 2006 Maxis

SUMARIO

TIPS

NINTENDO POWER

ESTE MES REVISAMOS



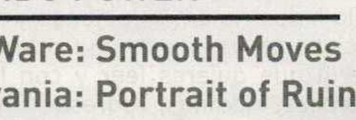
24



44



78







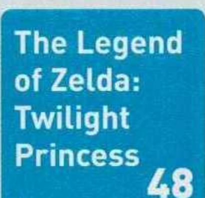
















Perspectiva CN

Parece simple, pero crear *Miis* es de lo más divertido, sobre todo cuando los usas en **Wii Sports.** Entérate de lo que pensamos acerca de este novedoso concepto de interactividad. **42**

Cementerio de Videojuegos

El incomprendido Nintendo 64 vio nacer varios de los mejores juegos de la historia; en esta ocasión, Panteón nos hace revivir los capítulos y detalles del exitoso **Conker's Bad Fur Day** para que todos lo recuerden y vuelvan a jugarlo. **64**



ISSN 1665-7888

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez "Gono"

CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Hijar Fernández

TRÁFICO
Andrés Juárez Cruz

DIRECTOR EJECUTIVO
Miguel Ángel Padilla

EDITORIAL TELEVISA

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL / VICEPRESIDENTE
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

VICEPRESIDENTE COMERCIAL MÉXICO
Ricardo López Íñiguez

DIRECTORES GENERALES
México: Germán Arellano
Zona Norte: Ernesto Cervantes
América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards

DIRECTORES DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Internacional: Carlos Garrido
México: M. Rosario Sánchez Robles

COLOMBIA
Gerente General: Catalina Ortiz

DIRECTORES DE CIRCULACIÓN
México: Jorge Morett
Colombia: Carlos Enrique Romero

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
México: Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE MARKETING
México: Juan Adlercreutz

DIRECTORES DE PRODUCCIÓN
Internacional: Fral Zárraga
México: Juan Carlos Espinosa

COLOMBIA
Jefe de Producción: William Salamanca

VENTAS DE PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL ZONA NORTE: David Taggart
DIRECTORA COLOMBIA: Beatriz Pizano de Narváez
DIRECTORA CONO SUR: María Eugenia Goiri
DIRECTORA PERÚ: Cecilia Salinas
DIRECTORA PUERTO RICO: Pilar Rodríguez Sallaberry
DIRECTORA VENEZUELA: Elizabeth Castillo

GERENTES REGIONALES ESTADOS UNIDOS
Costa Este y Medio Oeste: Guillermo Plehn
Costa Oeste: Sergio Martínez

CENTROAMÉRICA
REPRESENTANTE DE VENTAS: Ximena Mejía
EJECUTIVA DE VENTAS: Nidia Beltetón



Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 16 N° 1. Fecha de publicación: Enero 2007. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 29 de mayo de 2006, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA:** Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA:** Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, piso 10, Edificio Corfinsura, Bogota, Colombia. Tel. (571) 310-6910. Fax: (571) 310-6910 ext. 115 y 282. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 310-6910; Fax: (571) 310-6910 ext:115. • **CHILE:** Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18 y 19, Las condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. • **ECUADOR:** Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA:** VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

EDITORIAL

AÑO XVI No. 1 ENERO 2007

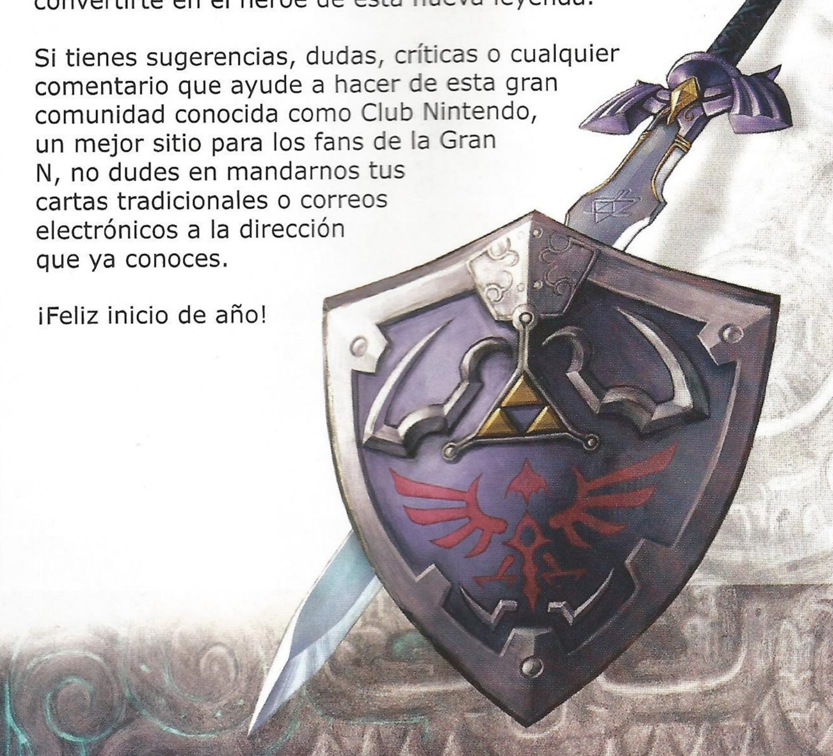
Arrancamos este 2007 con toda la fuerza que Nintendo y las demás compañías -grandes y pequeñas- le están dando al Wii, el cual , es un sistema exitoso y a través de él se podrán crear títulos que sean tan creativos y divertidos como ha ocurrido en el Nintendo DS. Por supuesto que no se ha descuidado la consola de doble pantalla, que sigue cautivando a todos los jugadores con sus recientes aportaciones como **Castlevania Portrait of Ruin** o **Final Fantasy III**, que en verdad demuestran que el NDS también vino a revolucionar el concepto de videojuegos portátiles.

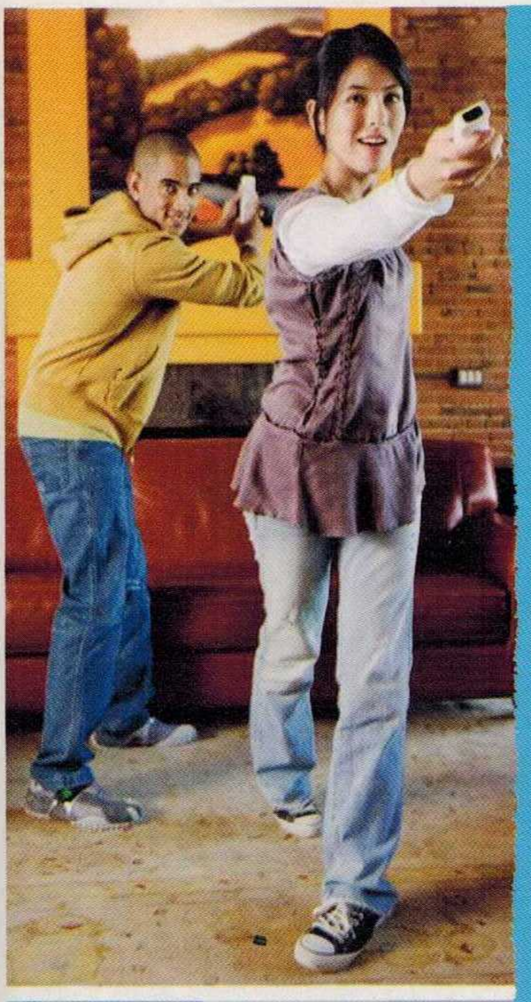
En esta ocasión, el articulo de portada está dedicado a los cinco grandes títulos que están próximos a salir por parte de Nintendo, de entre ellos el más cercano es **Wario Ware Smooth Moves**, un título súperdivertido que hará que hasta el más renuente de tu familia o amigos, le entre a la pachanga para disfrutar de un momento de diversión al mero estilo de **Wario** y su pandilla. Asimismo, te comentamos más sobre **Metroid Prime 3: Corruption**, **Mario Strikers Charged**, **Battalion Wars II** y, por supuesto, el esperadísimo **Super Smash Bros. Brawl**, del que poco a poco se están liberando más detalles que seguramente captarán toda tu atención y volverán a esta tercera entrega, todo un suceso para este año.

Aquí en Club Nintendo ya estamos listos para traerte -como todos los años- los mejores y más acertados análisis de tus juegos favoritos, así como también los reportajes de los mayores eventos referentes a la industria del videojuego y claro, siempre pensando en proporcionarte cada vez una mejor revista que contenga justamente lo que quieres leer y con la prontitud y exclusivas que te mereces. Además, regresa la sección de Tips para que descubras los misterios que hay detrás de **The Legend of Zelda: Twilight Princess** y así puedas convertirte en el héroe de esta nueva leyenda.

Si tienes sugerencias, dudas, críticas o cualquier comentario que ayude a hacer de esta gran comunidad conocida como Club Nintendo, un mejor sitio para los fans de la Gran N, no dudes en mandarnos tus cartas tradicionales o correos electrónicos a la dirección que ya conoces.

¡Feliz inicio de año!









Wii™ Play

Esta es una nueva manera de jugar. Adéntrate en el juego como nunca antes. Wii te da una experiencia inigualable. No sólo juegas. ¡Vives el juego! Conoce el nuevo Wii.

www.wii.com







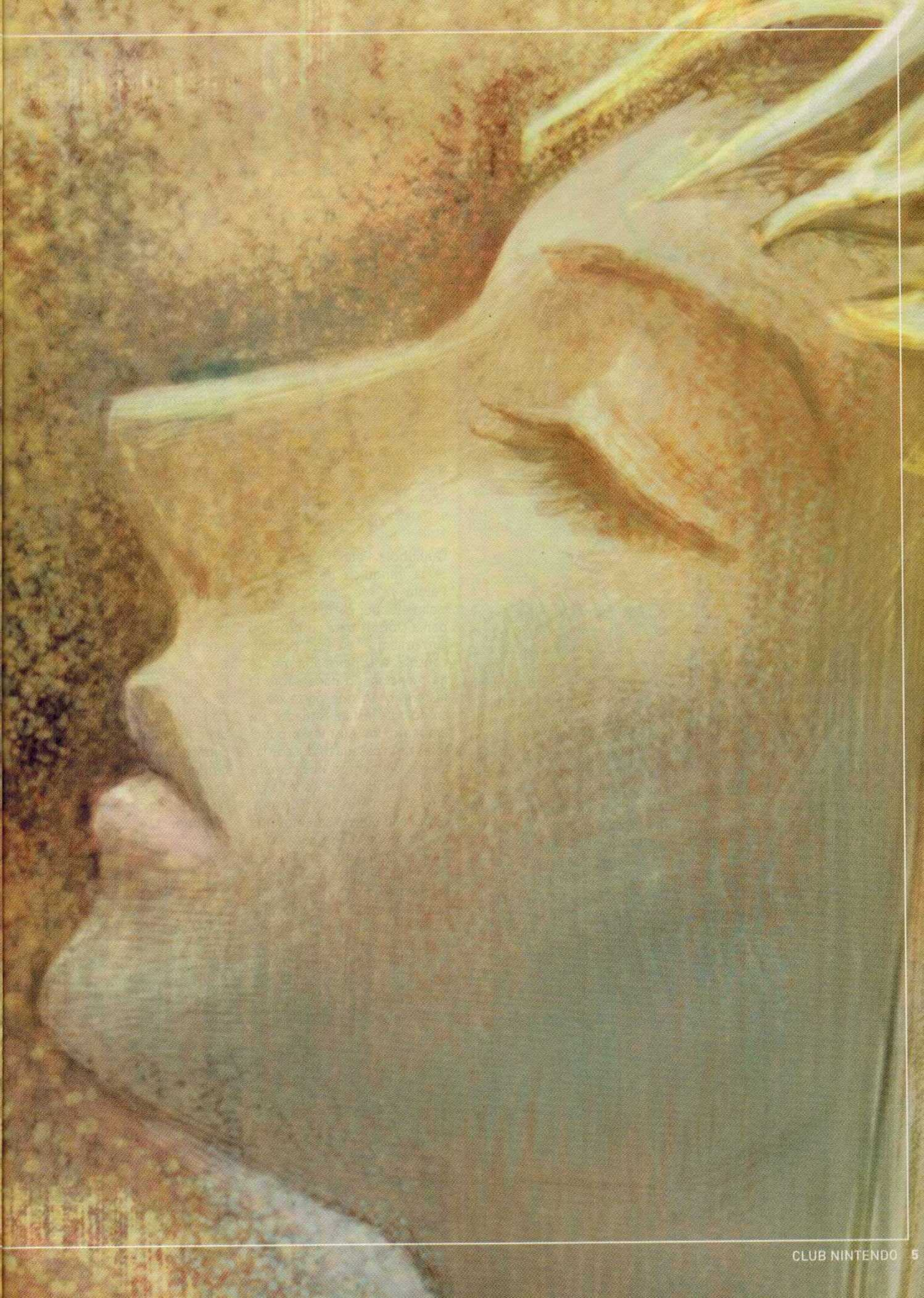




En numeros anteriores te hemos descrito la historia de esta nueva leyenda, pero en esta ocasión iremos más adentro para explorar los secretos que te aguardan en los diversos senderos de **Twilight Princess**. Sin duda, esta es una de las odiseas más extensas de **Link** y ten por seguro que te llevará un gran tiempo el recorrer cada sitio, pero al final, el resultado será plenamente gratificante.

En estos Tips, podrás encontrar información valiosa para que conozcas a la perfección los movimientos que debes realizar con el control remoto, así como bastantes consejos útiles para descifrar los misterios de cada nivel. No se diga más y checa la...

...página 48





¡Qué onda, **Mario**! Esta vez escribo para hacer 2 preguntas muy importantes:

1.- ¿Los avances que hagamos en un juego de Wii se guardarán en el disco (con eso que son de doble capa) o se requerirá una Wii SD Card?

2.- ¿Es verdad que va a salir un estuche para juegos de Wii llamado Wii Games Wallet, o es otro invento de gente ociosa?

Kevin Verástegui
Dallas, TX

Qué tal, Kevin. Los discos de Wii, al igual que los de GameCube y todos los videojuegos, películas y discos de audio en general, no tienen la cualidad de sobrescribir datos, sin importar si son de doble capa o no. Para guardar tus avances, simplemente puedes usar la memoria interna del sistema (Wii) o en su defecto, comprar alguna tarjeta de almacenamiento tipo SD.

El estuche que mencionas sí saldrá al mercado, no es nada fuera del otro mundo ya que tan sólo se trata de un accesorio para guardar tus juegos de Wii y protegerlos del polvo o de cualquier otro accidente, no dudes que para estas fechas, habrá estuches de todas marcas, diseños y colores, tal como ocurrió con el GameCube.

¡Quihúbole, Dr. Mario! ¿Cómo andas? Mis cuates y yo nos hemos pasado horas y horas debatiendo sobre cómo se jugará el próximo título de **Super Smash Bros.**; unos opinan que el control remoto del Wii serviría para crear una serie de locuras en el momento de realizar los movimientos, pero otros llegamos a la conclusión de que el control alterno sería la opción ideal para no perder el estilo de juego al que ya estamos acostumbrados. Tú que estás bien metido en ese rollo, ¿podrías decirnos bien por dónde va la tendencia para **Super Smash Bros. Brawl**?

Ricardo Ordóñez
México, DF

Ambas formas de juego tendrían sus ventajas. En lo personal me encantaría ver de qué forma implementarían el estilo clásico de juego de **Smash Bros.** con el control remoto, supongo que se lograría algo muy dinámico y rompería esquemas con lo antes visto; sin embargo, quizá muchos prefieran el estilo común del control clásico para las peleas de **Super Smash Bros.**, ya sea por la fuerza de costumbre o por la comodidad de no tener que estar haciendo múltiples movimientos mientras dura el combate. Ya pronto veremos cual es la decisión de Nintendo, que seguramente será la más acertada.

Buenos días, **Dr. Mario**. Te escribo para felicitarlos a todos por su excelente revista que me fascina y compro mes a mes, pero ya basta de flores y vayamos al grano; te escribo porque tengo unas preguntas que no me han dejado dormir:

1.- En la edición de octubre se mencionó sobre un juego de **Prince of Persia** para el Wii. ¿Será de la saga de **Sands of Time** o se tratará de una historia completamente nueva?

2.- ¿Se ha presentado algún otro personaje o por lo menos fecha de salida del juego **Super Smash Brothers Brawl**?

3.- ¿Ya se sabe si la conexión Wiiconnect24 será compatible con el dispositivo USB Connector de Nintendo?

Eso es todo, me gustaría que publicaran mis preguntas porque no creo ser el único con estas dudas.

Pedro Fernández
Vía correo electrónico

Quihúbole, Peter. Efectivamente, la franquicia de **Prince of Persia** ya fue anunciada oficialmente por parte de la compañía Ubisoft para su próximo lanzamiento en la popular consola Wii, pero aún no se ha mencionado nada sobre la historia o en qué parte de la cronología estará situado; sin embargo, los mismos productores de la pasada trilogía de las arenas del tiempo, nos comentaron que dicha historia llegó a su fin con **The Two Thrones**, es por ello que no creemos que la versión de Wii se base en el mismo concepto, aunque no debemos descartar nada, quizá las mentes creativas de Ubisoft nos sorprendan con algo que haga referencia directa o indirecta a la exitosa trilogía de las arenas del tiempo, o mejor aún, que nos den la oportunidad de vivir una leyenda completamente nueva para el Wii.

Poco a poco se irán desvelando los nuevos protagonistas para **Super Smash Bros. Brawl**, el primero fue **Solid Snake**, famoso por sus misiones en **Metal Gear Solid** de Konami, y a últimas fechas se agregó **Fox McCloud**, quien era de esperarse, ya que había sido parte de las dos versiones previas y ahora llegará con más fuerza que nunca. Próximamente se darán a conocer más nombres y, por supuesto, nosotros los mantendremos al tanto por cualquiera de nuestros distintos medios de comunicación.

El tema de la compatibilidad entre el conector USB que usa el Nintendo DS para convertir una red por cables en inalámbrica y el Wii siempre estuvo latente entre nosotros y, como era de esperarse, Nintendo no nos defraudó. Así que si eres uno de los afortunados poseedores de este accesorio, también lo podrás emplear para conectar tu Wii a Internet y así tendrás la oportunidad de jugar en línea, checar las páginas Web o adentrarte en la función WiiConnect24.

Hola, amigos de Club Nintendo. Les mando un cordial saludo a Gus, Pepe, Master, Axy, Spot, Crow, Panteón y a todos por allá en la redacción. Amigos, necesito su ayuda urgentemente, mi papá quiere mandarme un Wii desde E.U.A, pero leí en

Ubisoft supo revivir a la franquicia de **Prince of Persia** en el GameCube y no dudamos que sus próximas aventuras en el Wii sean igual o más exitosas.







Internet que el Wii vendrá con código regional como los DVD. Por favor díganme si es cierto y si tendré algún problema con los juegos qué compré aquí en México (por eso de la región) y sí podré jugar todos mis juegos del GCN. Espero que me puedan ayudar y de antemano los felicito por sus 15 primaveras; les quedó superbién la sección Evolución; sin más que decir me despido; hasta pronto, amigos.

Miguel Ángel López
Estado de México

Buena pregunta, Miguel. Si recuerdas, todos los juegos y consolas que se venden en América tienen la misma región, por así denominarla, así que no tendrás problema alguno si tu Wii lo compras en Estados Unidos, Canadá, México, Chile, entre otros. Todos los juegos serán compatibles (siempre y cuando sean comprados en este continente) y tampoco tendrás problemas en reproducir los títulos de Nintendo GameCube. En todo caso, sólo tendrías conflictos si compras un Wii o juegos en Europa, por aquello del formato PAL.

¡Sen-sei, Konnichiwa! Me recomendaron su consulta para esas pequeñas grandes dudas que no me dejan tranquilo. Ya basta de exagerar y vayamos al grano: ¿cómo se recargará el control remoto del Wii? ¿Será con las odiosas pilas o tendrá su forma de hacerse por prepago? ¿Cuándo saldrá **Yggdra Union** para GBA?
PD: cuidado con **Bowser,** que nos dijeron por ahí unos **Shy Guys** que algo está planeando, así que protege a **Peach**.

Sebastián Garay
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Sebastián! Pues tendrás que darle una oportunidad más a "las odiosas pilas" como tú les llamas, porque son el medio con el que se provee de energía el control remoto del Wii. Eso de la recarga de prepago no lo comprendí… es decir, no se trata de un teléfono celular ¡ja ja! Quizá te refieres a que si puedes recargar el control como lo haces con tu Nintendo DS, pero por desgracia no es así, sólo se limita a dos baterías AA. El juego de **Yggdra Union** salió casi a finales de noviembre y ya debe estar disponible en tu tienda favorita.

Hola, Doc. Como estás siempre batallando con los virus, sólo te mando un correo para pedirte que hagas una sección de los mejores juegos de **Super Mario Bros,** como la que crearon de **The Legend of Zelda**, porque soy un gran fanático de **Super Mario Bros** y mi juego favorito es **Super Mario Land 2**; por favor se los pido, gracias.

Maria Julia Yáñez
Vía correo electrónico

Por supuesto que le daremos un merecido espacio a **Super Mario Bros.** en la sección Evolución. Esta es una de las franquicias más populares de Nintendo desde sus comienzos en los videojuegos, así que le daremos seguimiento desde sus inicios y hasta su futuro en **Mario Galaxy**. Qué bueno que nos des tus propuestas; les recomiendo a todos que hagan lo mismo para que cada vez tengamos una revista que contenga más información de la que ustedes quisieran ver y leer.

PREGUNTA DEL MES

Super Paper Mario: ¿GCN o Wii?

¡Saludos, **Dr. Mario** y amigos de CN! Primero que nada quiero felicitarlos por su revista, que está cada día mejor, sigan así. Mi duda es sobre el futuro de **Super Paper Mario**: ¿qué pasará con este juego? ¿Sigue previsto para GameCube? ¿O será cambiado para Wii? Espero que puedas responder estas preguntas ya que he oído rumores pero no he visto nada oficial.

Rodrigo A. Rojas Ramírez
Vía correo electrónico

Nintendo, en sus listas oficiales, sigue colocando a **Super Paper Mario** como un título para Nintendo GameCube, pero su fecha de lanzamiento –que debió ser en octubre pasado– se modificó y hasta ahora no hay una fecha exacta para su estreno. Es altamente probable que se conserve para GameCube, pero recuerda que hubo casos como **Eternal Darkness** y **Resident Evil 0** que se prometieron para Nintendo 64 y terminaron saliendo para el Nintendo GameCube.



Los juegos de **Mario** en su forma de papel han sido un éxito rotundo y esperamos que sí salga para el GameCube, pero si no es así por alguna razón... pues seguramente será para mejorar su calidad de juego e implementar nuevas opciones al *gameplay*. Pronto les diremos si se queda o no para GCN.

Hola, **Mario**. Quisiera que me ayudaras con unas preguntas.
1.- Dicen que el Wii tendrá Internet y que podremos navegar por la red; ¿es cierto?
2.- ¿Cuándo saldrán las versiones de **Pokémon Diamond & Pearl** para el Nintendo DS? Porque soy un fanático de **Pokémon** y quisiera comprarlos.
3.- Por último, ¿cuándo saldrá el título de **Super Mario Galaxy** para el Wii?
Bueno, son las únicas preguntas; agradecería que me respondieras porque es la primera vez que escribo; bueno, adiós.

Erick Rivera Galaviz
Vía correo electrónico

Efectivamente, mi estimado Erick. El Wii cuenta con la posibilidad de conectarse a Intenet, pero para lograrlo necesitas descargar el *browser* de Opera que estará disponible de forma gratuita por los primeros meses después del lanzamiento del Wii, así que te recomiendo que dicha descarga sea de lo primero que hagas cuando compres tu consola. También podrás navegar por los canales (Wii Channels) y así checar el clima, noticias, mandar mensajes y, por supuesto, visitar la tienda de Consola Virtual para comprar los títulos que más disfrutaste en tus inicios como jugador. **Pokémon Diamond & Pearl** aún no tienen fecha definida para su lanzamiento en América a pesar de que ya llevan tres meses en Japón. En cuanto a **Mario Galaxy** se refiere, allí sí que no tenemos información confirmada ni remotamente cercana. Es probable que aparezca a mediados de año o para finales; recuerda que Nintendo luego retrasa sus juegos para corregir cualquier problema o pulir los detalles de *gameplay* o *engine* antes de comercializarlos libremente.



Querido **Dr. Mario**. Me complace saludar a un cordial personaje como lo es usted. No puedo olvidar aquellas batallas contra los virus liberadas en el grandioso NES, ni cuando me acompañaste en SNES y Nintendo 64. Lógicamente estoy disfrutando de los juegos del GameCube y espero con anhelo adquirir mi Wii. Mi carta corresponde a un par de dudas que tengo desde hace muchos años, puesto que por lo que puedo notar, soy un jugador muy nostálgico. Sé que tú me puedes responder.

1.- ¿El juego de **Neon Genesis Evangelion** para Nintendo 64 fue exclusivo para esa consola?

2.- ¿Para Super Nintendo no hubo nada que fuera compatible con el puerto inferior?, ya que según entiendo el lector de CD nunca salió.

Con esto me despido deseando que me respondas con tu eterna sabiduría.

Olman Abarca
Costa Rica

Gracias por las flores, Olman. Hace años apareció para Nintendo 64 un título de la serie **Evangelion**, pero como ocurre con otros juegos importantes, sólo fue distribuido en Japón a finales de mayo de 1999; la popularidad de dicha franquicia se ha visto reflejada en juegos de todo tipo de sistemas de videojuegos; incluso el Game Boy Color (2000) tuvo una adaptación que lleva por nombre **Neon Genesis Evangelion Mahjong**, donde participabas en el típico juego nipón de encontrar pares; claro está que se ilustraba con las imágenes de los personajes más populares de **Evangelion**.

Esta serie ha causado sensación y controversia desde su presentación y tuvo un gran representante en el Nintendo 64, pero por desgracia, para América y Europa se canceló.



¡Qué tal, Doc! Lo primero que tengo que hacer es felicitarte por esta gran revista. Bueno, estas son las preguntas:

1.- ¿**Metroid Prime Corruption** va a tener la opción de ser jugado en *multiplayer*? Porque se me hace muy raro ocupar más de un control del Wii en un televisor.

2.- Sé que en Wii se va a poder descargar juegos de NES, Super Nintendo y Nintendo 64, pero... ¿también se va a poder hacer con juegos de otra compañía, como Konami o Activision?

3.- ¿**Metroid Prime Corruption** va a ser el último juego en la saga de **Metroid**?

Muchas gracias por leer mi carta, y le mando saludos a todo el equipo de la revista Club Nintendo y a sus lectores.

Paco Domínguez
Vía correo electrónico

Es muy probable que sí haya una opción de juego *multiplayer* para **Metroid Prime Corruption**; de hecho, ello explicaría el retraso que sufrió, porque si recuerdas, este juego fue el primero en anunciarse en el E3 del 2005 y se suponía que sería uno de los títulos de lanzamiento para el Wii. Quizá se trate de combate en línea como su similar de Nintendo DS, o en modo local como ocurrió en **Metroid Prime 2**, pero aún no hay nada confirmado. Por lo de jugar cuatro personas en el mismo Wii no te preocupes, el Wii reconoce perfectamente los cuatro puertos, y si es por el espacio, en **Metroid Prime Corruption** no lo requieres tanto como de cierta forma ocurre en **Wii Sports**. Ahora bien, preguntas que si **Metroid Prime Corruption** será el último, pues honestamente lo dudo mucho, pues esta saga da para muchas aventuras más y es una de las gemas de Nintendo, así que no creo que dejen en olvido a una protagonista tan emblemática como **Samus Aran**.

En un principio sólo se había comentado sobre los títulos propios de Nintendo, pero ya en la recta final del lanzamiento del Wii, se dio la noticia de que, tal como todos lo esperábamos, las compañías más importantes colocarán sus juegos en la Consola Virtual del Wii, así que podrás disfrutar de un inmenso número de títulos por un módico precio.

¡Qué tal, Doc! Tengo mucho tiempo leyendo su revista y me gustaría que me respondieran una pregunta. ¿Cuándo saldrá en venta el juego **Jump SuperStar**? Porque es un juegazo; y es que ustedes habían dicho que se tenían que conseguir permisos. Por favor respóndanme lo antes posible.

Jesús Manuel López Ordaz
Vía correo electrónico

En este caso depende más que nada de la compañía que distribuye el juego; ellos son quienes toman directamente la decisión de traer o no su producto al mercado americano. Con lo que respecta a **Jump SuperStars**, en mi opinión, sería un título que generaría furor inmediatamente después de su lanzamiento en nuestros terrenos, ya que concentra a los personajes más renombrados del universo de la animación. Tal vez, el punto más notable del porqué no se ha exportado a otros países como el nuestro, es debido a los conflictos de licencias entre las mismas compañías, ya que, por ejemplo, **One Piece** está a cargo de Bandai, **Naruto** lo lleva D3 Publisher y **Dragon Ball** lo posee Atari, siendo así que mientras no haya un convenio entre los licenciatarios, el panorama para que **Jump SuperStars** cruce las fronteras, se ve bastante complejo.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en enviarme una carta a:

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF

También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Arte en sobre:

Erick Pérez; Coatzintla, Veracruz.
Adán Terriquez; Culiacán, Sinaloa.
Alberto Bernal; San Luis R. C., Sonora.
Andrés Zúñiga; San José, Costa Rica.
Izcóatl Luna; Mérida, Yucatán.
Lilian Ayala; Guatemala, Guatemala.
Víctor Vera; Salvatierra, Guanajuato.
Ángel González; Xico, Veracruz.



El rombo de la portada
Seguro ya tienes colmillo a la hora de localizarlo.

Síguenos enviando tus dibujos para la sección Galería. Realiza tu mejor esfuerzo para que ganes el reconocimiento del mejor del mes.



CLUB NINTENDO

IMÁGENES Y TIPS

Ahora ya puedes llevar contigo las imágenes, logos y tips de tu revista en tu celular.

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envíalo al 31111

ABC
CN FOTO C1

Number
31111



Sólo para celulares GSM con WAP configurado.
El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.
$15.00 IVA incluido




C106


C107


C108


C109


C110


C111


C112



C113


C114


C115


C116


C117


C118



C119



PAQUETE TIPS CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular hasta 4 tips diarios de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 21111



Ejemplo: ABC CN NIN

al: Number 21111

Recibes: ABC RSIX. GCN. Entra al menu de bonus y compra el arma...

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

TIP INDIVIDUAL CLUB NINTENDO 61111



Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 61111

Ejemplo: ABC CN NIN

al: Number 61111

Recibes: ABC AGE. NDS. Para habilitar el mapa Outremer...

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:
Enter the Matrix (GCN), GoldenEye: Rogue Agent (GCN), Kao the Kangaroo Round 2 (GCN), Sonic Riders (GCN), Rainbow Six (GCN), FIFA 06 (NDS), Age of Empires: The Age of Kings (NDS), Star X (GBA), Star Wars: Jedi Power Battles (GBA), Spider-Man: The Movie (GBA).



Log@n in

Por Toño Rodríguez

19 11 2006 Esta fue la fecha en la que el Wii llegó a los consumidores en América. Para celebrarlo, Nintendo tuvo dos grandes eventos en distintas ciudades de los Estados Unidos. En México, las personas que aprovecharon la preventa fueron a recoger su Wii. Ahora ya muchos contamos en casa con este maravilloso sistema.

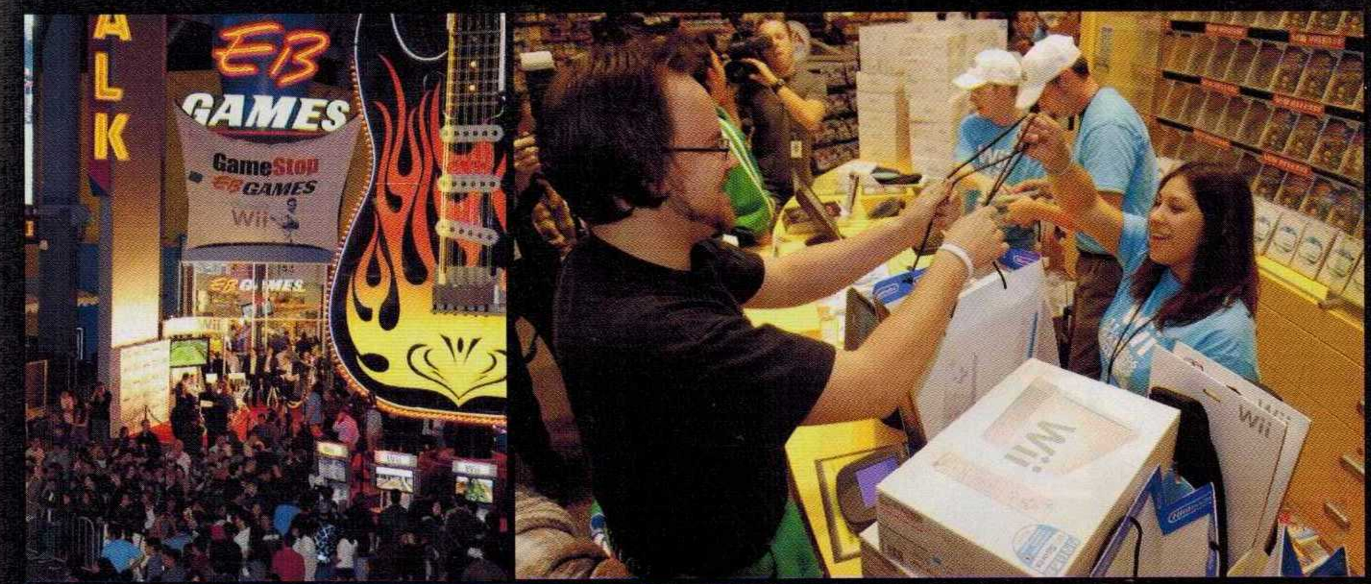






En la foto apreciamos al presidente de Nintendo de América; Reggie Fils-Aime, con Isaiah Johnson, el primer cliente en obtener su Wii. El evento se realizó en una tienda de juguetes en Times Square, Nueva York.

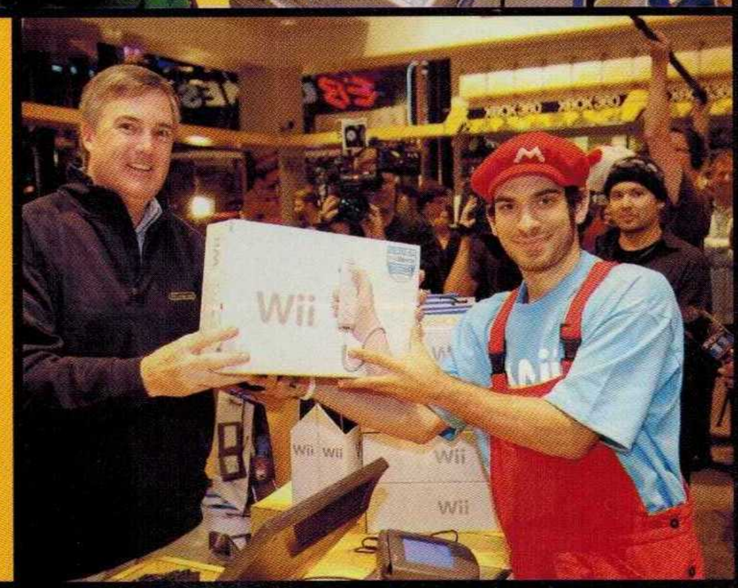
Nueva York Este evento estuvo dirigido por el presidente de Nintendo de América; Reggie Fils-Aime. Ahí se entregó el primer Wii a un consumidor. A partir de ese momento, muchos sistemas se repartieron a lo largo de los Estados Unidos. Toda una gran fiesta resultó este evento en la Gran Manzana. Recordemos que hace unos meses asistimos al Wii preview en esta misma ciudad, en donde conocimos precio y fecha de salida del sistema. Las largas filas no se hicieron esperar para obtener la consola.
Reggie se dio tiempo para jugar con algunos de los asistentes a esta noche de lanzamiento del Wii.



Los Ángeles

El otro evento simultáneo tomó lugar en Hollywood. Ahí el vicepresidente de Mercadotecnia y Comunicaciones Corporativas de Nintendo de América; George Harrison, entregó a John Mann el primer Wii. Así como en Nueva York, la gente se hizo presente en esta tienda de videojuegos. Además, varios títulos de Wii se mostraron en este evento. Pues bien, así fue como Nintendo realizó el lanzamiento del Wii en Estados Unidos.

Te recomendamos que te mantengas pendiente de las actividades que Nintendo va a llear a cabo en México. Para estas fechas muchas demostraciones del Wii se han efectuado en distintos centros comerciales. Aún faltan algunas más, así que visita www.clubnintendo-mx.com ya que ahí te tendremos informado.





Ganadores CN

¿Recuerdas que tuvimos 2 concursos con motivo de nuestro aniversario 15? Pues aquí están los afortunados que se llevaron un Wii por cortesía de Nintendo de América y Club Nintendo. Curiosamente esta vez fueron tres mujeres y tres hombres, y ellas son las ganadoras de la felicitación más creativa para nuestra fiesta. Ellos recibieron su sistema por llevarnos al Electronic Game Show una propuesta de portada para la edición de aniversario de diciembre 2006. Sus nombres son: Dunia Ballesteros, María E. Hernández, Patricia Martínez, Lisandro Contreras, Erick Pérez y Eduardo Romero.

Con esta entrega de premios y el viaje a Nintendo de América en compañía de uno de nuestros lectores, terminamos nuestra celebración. ¡Agradecemos a todos su preferencia!

Fotos EFE

Japón

También en este país hubo un evento especial para el lanzamiento del Wii. En las imágenes vemos a dos de las piezas fundamentales en el desarrollo del sistema de nueva generación de Nintendo: Satoru Iwata y Shigeru Miyamoto. Ellos encabezaron esta presentación en la ciudad de Tokio, Japón, el 7 de diciembre.

Con esto podemos decir que se cierra un año lleno de noticias, eventos y demás por parte de Nintendo. Ahora el Wii ya es toda una realidad; seguramente tú ya lo tienes, y si no, estarás por obtenerlo. ¿Recuerdan aquel E3 del 2005, en el que se anunció un sistema llamado Revolution?, cuando se habló en ese momento de la incógnita del control, el cual no se mostró en esa fecha, la duda de cómo se jugaría, el primer video del control, el cambio de nombre a Wii; en fin, todo eso ya es historia. ¡Sólo nos resta disfrutar el sistema!



El presidente de Nintendo, el señor Satoru Iwata, y nuestro conocido amigo Shigeru Miyamoto, se dieron tiempo para jugar con el Wii durante la presentación de la consola en Japón. Este evento, a diferencia de los realizados en los Estados Unidos, se llevó a cabo en diciembre, ya que el Wii salió al mercado en el Lejano Oriente en ese mes.



Un nuevo hogar para la fiesta de Mario



De las mejores noticias que Nintendo ha dado a recientes fechas es que ya se está trabajando en una versión de su popular franquicia **Mario Party**. Así es, la octava edición ya está por salir. Sabemos que a últimas fechas se ha despertado gran polémica debido a que algunas personas creen que ya se ha explotado bastante esta serie, pero nosotros consideramos que a pesar de que ya son demasiadas secuelas, en cada una de ellas se otorga algo diferente; no se trata nada más de un par de minijuegos nuevos y ya, no; en verdad se renueva el *gameplay* en cada versión, y muestra clara es lo que vimos en las últimas dos ediciones, donde se implementó un micrófono para interactuar en algunos eventos, o que nos dicen que en el más reciente, el **MP7**, se podía entrar en competencia hasta con 8 jugadores al mismo tiempo; sin duda son grandes mejoras que justifican la salida de cada edición. Ahora bien, esta no podía ser la excepción, y la variante que tendrá consiste, de entrada, en que es un título para Wii, por lo que es lógico mencionar que la principal diferencia radicará en la manera en la que participaremos en los minijuegos; porque vamos a usar el control de maneras muy divertidas e ingeniosas, eso es seguro. En cuanto a los personajes, se mantendrán los clásicos como **Mario**, **Luigi** o **Peach**, pero para beneplácito de los fans, harán su debut **Toadette** y **Birdo**, entre otros. No dudamos ni tantito que éste se convierta en el mejor juego de la serie; sólo hay que esperar su lanzamiento, que será por ahí de marzo.

Un aspecto que sería sensacional que incluyeran sería la conexión a Internet para retar con los amigos. Esperemos que en Nintendo piensen lo mismo.

Los samurái invadirán el Wii



Ahora, como siempre, tendremos que esperar para ver si se adapta para América, pero para que sea menos tensa la espera, te dejamos con unas fotos del aspecto que tendrá Bleach para Wii.

Hace algún tiempo te comentamos de la popular serie de animación **Bleach**, que parece estar siguiendo los pasos de **Dragon Ball** o **Naruto**, porque su éxito ha traspasado fronteras y a pesar de que no se transmite en estos momentos en América Latina, muchas son las personas que ya la conocen. Lógico que el fenómeno de **Bleach** no podía quedar fuera de los videojuegos, y se ha adaptado ya a Nintendo DS, versión de la cual te informamos en su momento, pues ahora toca turno de detalles de su edición para Wii. Si no conoces la serie, te podemos decir que eres un samurái en busca de aventuras, y los encuentros están a la orden del día, lo que lo vuelve perfecto para el género de peleas, que será con el que debutará en Wii. En este juego, que por lo pronto no tiene fecha de salida para nuestro continente, vamos a poder revivir algunos capítulos de la serie, lo que sin duda es lo que más atrae a los fans; tendremos a nuestra disposición a los personajes más famosos como **Ichigo Kurosaki**, **Mizuiro Kojima** o **Michiru Ogawa**, sólo por mencionar algunos, cada uno con sus movimientos y ataques típicos, y es precisamente aquí donde viene lo interesante: el *gameplay*. Para jugar vas a utilizar tanto el Wiimote como el Nunchuck; con sus botones marcarás los golpes clásicos más simples como algunas patadas, pero lo que nos importa es el uso de la espada, que, al parecer, será controlada al cien por ciento por nuestro Wiimote. Esto es una gran idea, ya que en juegos como **Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2** sólo se usa en ciertos momentos, por lo que de resultar cierto el hecho de poder ejecutar los embates con la espada a cada instante, será un nuevo estándar para este tipo de juegos.





Un nuevo competidor ha llegado





El juego de boxeo contenido en **Wii Sports** es excelente; puedes pasarte horas jugando y divertirte como pocas veces lo has hecho, pero como suele suceder, hace que nuestra imaginación vuele y nos provoca soñar con el regreso de **Punch-Out!** para esta nueva consola... Bueno, como dicen por ahí, soñar no cuesta nada. Ya en serio, les queremos hablar de un nuevo juego para el mercado nipón que está basado en este deporte de contacto; su nombre es **Hajime no ippo** y por variar, está basado en un anime de aquel país, donde se nos relata la historia de **Ippo Makunouchi**, un joven que gracias a una gresca en la escuela, en la que no sale nada bien librado, decide convertirse en boxeador, lo cual le traerá muchas complicaciones, pero al mismo tiempo grandes satisfacciones. Ya centrándonos en lo que es el juego, habrá varias categorías y campeonatos en los cuales participar, pero lo importante, como viene siendo una constante en los juegos para Wii, es el *gameplay*, el cual resulta parecido a lo visto en **Wii Sports**, es decir, con el Nunchuck y el Wiimote representaremos los puños de nuestro peleador, el cual se verá traslúcido para que sea más sencillo esquivar los ataques de los adversarios. Se promete que la respuesta será prácticamente perfecta y que podremos representar decenas de movimientos reales de este controvertido deporte, y a juzgar por las imágenes parece que así será. Siendo honestos, su salida para nuestro continente está algo complicada, ya que la serie tiene tantas referencias japonesas que es algo difícil que se transmita, pero existe la posibilidad de que le cambien el nombre y así podamos conocerlo. Esperemos que así ocurra.

Nuevos detalles de la batalla del siglo

No tenemos ninguna duda de que uno de los juegos que más se esperan para el año que recién inicia es **Super Smash Bros. Brawl**. Y es que desde que se mostró el primer video en el pasado E3, ha creado una expectación como pocas veces se ha visto; sobre todo por uno de los personajes que se van a poder utilizar en los duelos, **Solid Snake**, de la serie **Metal Gear**. Nadie en el mundo se esperaba una sorpresa así de parte de Nintendo y Konami, y más que fuera el propio Hideo Kojima (creador de la serie) quien iniciara las negociaciones con la Gran N. En fin, el tiempo ha pasado y a finales del 2006 en Japón, durante una gira que realizó Nintendo para promocionar Wii, se mostró un nuevo video que ha dejado a todos con la boca abierta, ya que a diferencia del primero, se pueden notar más detalles acerca del *gameplay*, que se ha convertido en una de las principales incógnitas de los seguidores. Se pudo comprobar lo que Masahiro Sakurai aseguró desde un principio: la velocidad del juego se iba a ver incrementada, además de que se pondría énfasis en los combos aéreos. Si recuerdas, en las versiones anteriores de **Smash**, las jugadas en el aire, aunque sí existían, estaban un poco limitadas, y sólo los más hábiles las podían marcar, situación que por lo visto ya no se verá más en este título; y para que te des una idea, en varias secuencias con **Metal Knight** o **Pit**, superaban los cinco golpes sin que su oponente tocara el suelo. También pudimos checar algo más de los stages en donde tú y tus amigos librarán encuentros legendarios; éstos son muy amplios y cada uno tiene varios elementos con los que puedes interactuar, afectando el resultado de las peleas; de los que más destacan tenemos uno ambientado en el universo de **Yoshi´s Island.** Ya por último pudimos ver en acción a un nuevo personaje para **SSBB**, que es todo un veterano no sólo de la serie, sino también de Nintendo; su nombre: **Fox McCloud**.



Así es, el mercenario más famoso de la galaxia ya está confirmado para este juego; esperemos que pronto se den a conocer más características.



Juegos

Instrucciones:
Envía CN JUEGO + "clave" al 3111
Ejemplo: CN JUEGO VOLEY2


VOLEY2

nuevo


PANG

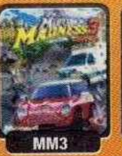

CRUCI


LINEAS


HAPPY

FUNO

BURBUJAS


MM3


BLOQUES


SUDOKU


SOLITARIO


VIKINGO


AIR


AIR2


AIR3


DRAGON


DOKI

Precio por juego: $30 con IVA incluido. (en 2 mensajes de $15 cada uno)**.
Sólo para celulares GSM con WAP configurado. Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Tonos

¿quieres tener los tonos de tus juegos favoritos?

	CLAVE		CLAVE
Super Mario Bros	BROS	Half Life	HALF
Super Mario Bros 2	BROS2	Halo 2	HALO
Super Mario Bros 3	BROS3	Monkey Island	MONKEY
Tetris	TETRIS	Need For Speed	SPEED
Call of Duty 2	CALL	Resident Evil	EVIL
Donkey Kong	DONKEY	Street Fighter 2	STR2
Doom	DOOM	The Sims 2	SIMS
Duke Nukem	DUKE	Unreal Tournament	UNREAL
Final Fantasy 7	FINAL	World of Warcraft	WRD
Grand Theft Auto	GRAND	Zelda	ZELDA
GTA San Andres	GTA		

TOP 5

1. Quién me iba a decir / David Bisbal QUIEN1
2. Ni Freud ni tu mamá / Belinda NITU2
3. Espacio sideral / Jesse y Joy .... SIDERAL
4. Hips don't lie / Shakira .... HIPS
5. Olvídame / Motel MOTEL1

Lo más descargado

Rudebox / Robbie Williams	BOX
Sexy back / Justin Timberlake	SEXY25
Ahora que no estás / Osé	AHORA5
Alguien va a hacerte llorar / Intocable	LLORAR1
Da ya think I'm sexy? / Paris Hilton	SEXY5
Funky town / Lipps Inc.	FUNKY
Invéntame / Relikia	INVENTAME
Stop olvídate / Tiziano Ferro	STOP
Horny as Dando / Mousse T Vs. The Dandy Warhols	HORNY
Me cuesta tanto olvidarte / Mecano	TANTO3

Tonos que provocan

Infierno / Alma	INFIERNO
Más / Diego	MAS
Kirkinazo / Plastilina Mosh	NAZO
Stop! Olvídate / Tiziano Ferro	STOP
Y aquí estoy / Fey	ESTOY2
El profe / Miranda	ELPROFE
Sin despertar / Kudai	SIN
Honkey Tonk / Trace Adkins	TONK
Coolo / Pitbull	COOLO
Alma de B.Boy / EL Gran Silencio	ELGRAN

Reggaeton y más...

Rompe / Daddy Yankee	ROMPE
Gasolina / Daddy Yankee	GASOLINA
Lo que pasó pasó / Daddy Yankee	PASOPASO
Dile / Don Omar	DILE
Raggaeton Latino / Don Omar	RAGLATINO
Pásame la botella / Match and Daddy	BOTELLA
Yo sé que a ti te gusta / Daddy Yankee	TEGUSTA
Sabes a chocolate / Kumbia Kings	CHOCOLATE
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
Ricky Martin / I don't care	RICKY

Lo más "in"

Hips don't lie / Shakira	HIPS
If I were you / Hoobastank	YOU2
From Paris to Berlin / Inferno	PARIS
Maneater / Nelly Furtado	MAN
Qué hago yo / Ha-Ash	QUEHAGO
Responde / Diego	RESPONDE
Dime ven / Motel	DIMEVEN
Tu manera / Eduardo Cruz	TUMANERA
Para que vuelva contigo / Grupo Pesado	VUELVA
¿A dónde estabas? / Intocable	ESTABAS

Encuentra más tonos en esmasmovil.com

Instrucciones para bajar tonos por tipo de celular

MONOFÓNICO DIGITAL
Envía CN DIGI + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN DIGI QUIEN1 NOKIA

MONOFÓNICO GSM
Envía CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO QUIEN1 NOKIA

POLIFÓNICO
Envía CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI QUIEN1
Tu celular debe tener WAP configurado

Precio por tono $15 con IVA incluido**.

Sonidos reales



Sonidos originales

CLAVE	CLAVE
RISAMACABRA	PLACER
PATO	SUPERPEDO
CABALLO	PEDORRETA
MOTO	TARZAN
BESO	OYEMIAMOR
GORILA	BEBE
GRITO	MEROLICO
SUPERERUCTO	GALAN
ERUCTO1	PEDOS

Los personajes de Omar Chaparro en tu celular

	CLAVE
Doña Cleta	CLETA
Yahairo	YAJAIRO
Oscarin	OSCARIN
Pamela Juanjo	PAMELA
Winni de Kid	WINI

Envía CN REAL + "clave" al 31111
Ejemplo: CN REAL CLETA

Sonidos Reales de VIDEOJUEGOS

Congratulations	CONGRAT
CortalWombat	WOMBAT
GameOver	OVER
Highscore	SCORE
Secretlevel	LEVEL
Startyourengines	STARTI
TryAgain	TRY
Winner	WINNE

Sólo celulares compatibles con WAP configurado.
PRECIO POR SONIDO REAL: $15 con IVA incluido**.

Fotos Hollywood


PAMELA · TYRA · CONELLY2 · WATTS2 · BANKS · JOLIE
HILTON · HUDSON · ANISTON1 · CAMERON · ELECTRA · HALLE · ALBA1

Envía CN FOTO +"clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO ALBA1

Diversión


PIROPOS
Envía CN PIROPO al 21111


CLUB AMERICA
Envía CN AMERICA al 21111


DATOS DE CINE
Envía CN CINE al 21111

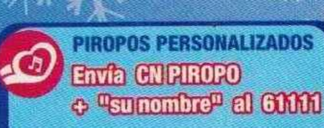

BROMAS
Envía CN BROMA al 21111


CHISTES
Envía CN CHISTE al 21111



HECHIZOS
Envía CN HECHIZO al 21111

Precio por suscripción mensual: $60 con IVA incluido**.


PIROPOS PERSONALIZADOS
Envía CN PIROPO + "su nombre" al 61111

Precio por mensaje: $6 con IVA incluido**.


CHISTES
Envía CN CHISTE al 41111


ADIVINANZAS CHISTOSAS
Envía CN ADIVINA al 41111



MASCOTA
Envía CN MASCOTA al 41111


BOLA MÁGICA
Envía CN BOLA + "tu pregunta" al 41111

Precio por mensaje: $3.50 con IVA incluido**.











Tono real de La Fea mas Bella

Descarga el tono real* de La Fea más Bella y llévate una foto exclusiva de Lety y Don Fernando

Envía CN REAL FEA al 31111 y sigue las instrucciones

















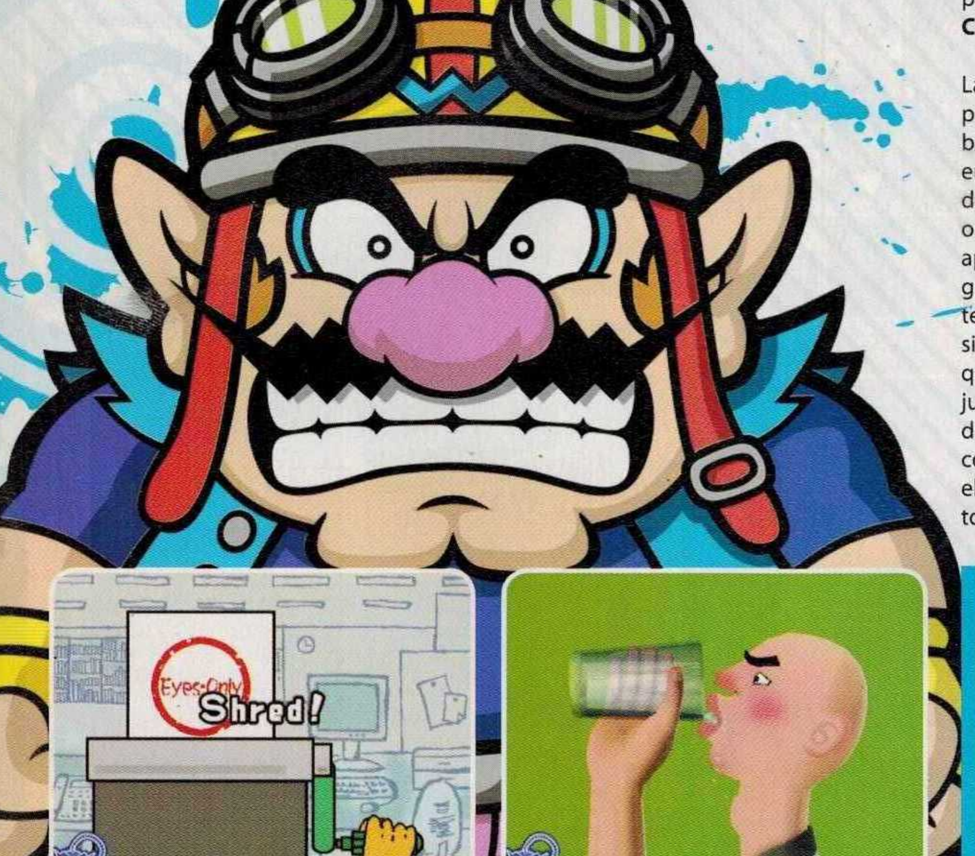
Los grandes de Nintendo para el 2007

La nueva consola de Nintendo inició con mucha fuerza en su presentación, pero su popularidad se extenderá por mucho tiempo y, para nuestra suerte, en este año que comienza, llegarán títulos de sagas espectaculares que nos harán vivir experiencias inimaginables. ¡Entérate en el siguiente texto!

Cuando se trata de diversión, Wario se pinta solo

Las locuras del antihéroe más popular de los últimos tiempos siguen dando frutos y qué mejor que aprovechar el momento con un sensacional título para Wii. **Wario Ware: Smooth Moves** pondrá a prueba a toda tu familia con cada uno de sus curiosos y entretenidos minijuegos. La mayoría de éstos se llevan a cabo de forma individual, pero algunos podrán ser jugados de dos a cinco personas y una más que reunirá hasta a doce participantes.

Obviamente esta nueva aventura sólo pudo concebirse a través del control remoto del Wii. La historia nos describe que un día **Wario** estaba persiguiendo a una extraña criatura que le robó sus bocadillos, se tropezó y cayó en un viejo edificio conocido como "Temple of Form". En su interior, él encuentra un tesoro místico llamado Form Baton, que parece un control remoto de Wii. **Wario** pronto descubre que este accesorio le da poderes especiales dependiendo de la forma en que lo sostenga y mueva, así que nuestro regordete personaje decide embolsárselo y llevar nuevos niveles de diversión a Diamond City.



Wario y sus demás amigos descubrirán hasta 200 minijuegos exclusivos y podrán realizar nuevos y alocados movimientos como conducir un vehículo, mantener el equilibrio de una escoba sobre la mano, golpear moscas, jugar al ula-ula o lucir los mejores pasos en la pista de baile. Lo divertido de **Wario Ware: Smooth Moves** es que no se centra en sólo jugarlo, sino que también quienes estén a tu lado pasarán un gran rato disfrutando de las locuras y movimientos chuscos que hagas cuando tengas el control en tus manos. Personajes como **Wario**, **Mona**, **Jimmy**, **9-Volt**, **Orbulon**, **Dr. Crygor** hacen su triunfal regreso en esta edición, pero también se agregan nuevos personajes como **Master Mantis**, **Young Cricket**, **Penny Crygor** y muchos más.

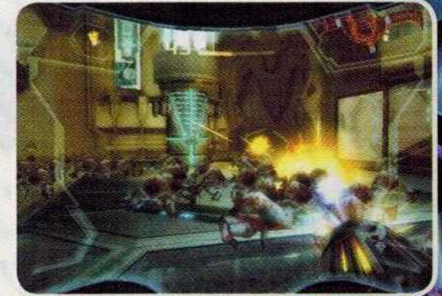
La mayoría de los minijuegos fue diseñada para utilizar el control remoto, pero también existen algunos donde tendrás que emplear también el Nunchuck. Y como detalle adicional, si tienes grabados uno o más personajes en Mii, ellos también aparecerán dentro de los minijuegos. Los gráficos no destacan por ser deslumbrantes, de hecho, conservan sus características simples y de trazo tipo caricaturesco, lo que le da un mayor énfasis al estilo de juego minimalista, pero enfocado más a la diversión que a otros aspectos. Si quieres conocer más de este fabuloso título, checa el artículo de la página 58, allí encontrarás toda la información que necesitas.

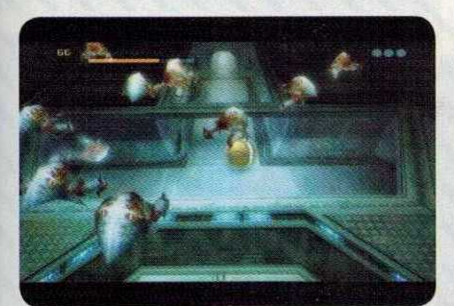


¡Samus Aran regresa para su cuarta aventura de la serie Prime!

El giro que le dio Retro Studios a la franquicia de **Metroid** cuando cambió el estilo de juego a un aspecto más de *First Person Shooter*, o *First Person Adventure*, como le llamaron ellos, fue algo que refrescó el concepto y nos brindó una nueva gama de posibilidades que aprovecharon la tecnología del GameCube y ahora, con las sorprendentes aportaciones del Wii, la gente de Retro nos tiene preparada una secuela con mejores gráficos y *gameplay*, que te hará sentir como si tú fueras quien vistiera el traje de la heroína, dominando sus movimientos con el control remoto y Nunchuck y viendo la acción desde su óptica a través de tu televisor.









En un principio se comentó que **Metroid Prime 3: Corruption** sería uno de los títulos de lanzamiento, pero luego se cambió la fecha y aún no hay anuncio oficial, aunque suponemos que estará listo para este 2007. Este pequeño inconveniente le dará tiempo a los desarrolladores para ofrecernos un título que rompa esquemas; de hecho, desde su primera presentación en el E3, se le han hecho cambios significativos en el control, como el modo experto que te hará maniobrar perfectamente los movimientos, con tal precisión que pareciera que estuvieras usando un *mouse* de PC. Hasta el momento, sólo se han presentado tres niveles de juego, pero créenos cuando te decimos que cada vez van superando las expectativas.

En esta parte de la historia, la bella heroína se volverá a enfrentar a sus enemigos del pasado, como **Ridley** o **Dark Samus**, quien tratará de corromper los diferentes planetas usando las semillas de Phazon. También se unirán a la aventura nuevos cazadores, cada uno con intenciones diferentes e incluso uno, **Rundus**, tratará de ayudar a **Samus**. Cabe destacar que se incluye una función denominada como *hyper-mode*, logrando que los personajes adquieran mayor poder en sus ataques a costa de su energía física, así que deberás emplear adecuadamente cada instante o de lo contrario la misión llegará a un desenlace fatal. Este punto también nos hace referencia al subtítulo "**Corruption**", ya que **Samus** y los demás cazadores quedarán infectados por el Phazon

Las texturas lucen de maravilla y, de hecho, **MP3C** soporta *Progressive Scan*; además de que corre a 60 cuadros por segundo, generando animaciones fluidas y de gran calidad. Por ahora no podemos confirmarte si habrá o no una modalidad *multiplayer*, ya que los programadores se han enfocado solamente a la campaña individual, pero en cuanto tengamos algo definitivo, te lo diremos de inmediato.



¡Esta vez el combate expandirá sus fronteras!

Las imponentes batallas entre los carismáticos personajes de Nintendo han cruzado por dos generaciones desde su inicio en el Nintendo 64 y en ésta, su próxima entrega, no sólo se reunirán poderosos combatientes de la talla de **Link**, **Mario**, **Pikachu**, **Samus** o **Kirby**, sino que incluso se agregarán personajes como **Pit**, **Meta Knight**, **Wario** e incluso **Solid Snake**, el supersoldado y héroe de grandes batallas dentro de la saga **Metal Gear Solid** de Konami.

Todo pinta para que la edición de Wii sea la más espectacular de todas, con gráficos superiores a lo antes visto (las texturas las podemos apreciar a gran detalle en los rostros de los peleadores, en la vestimenta, así como en los pantalones de mezclilla del plomero o en los escenarios, que hacen gala de un sinfín de elementos para remarcar las dimensiones y proporciones de cada nivel); además, seguramente se incluirán nuevos retos y más trofeos para que le saques el provecho necesario a tu juego. Aún falta mucho por decir de este excelente título y, aunque no se ha revelado una fecha definitiva para su lanzamiento, creemos que poco a poco se irán incluyendo nuevos personajes para hacer todavía más grande la galería de gladiadores.

Super Smash Bros. Brawl se encuentra bajo la dirección de Masahiro Sakurai y se ha comentado que mantendrá el estilo clásico de juego –del control- como se vio en sus anteriores versiones y no a través del control remoto del Wii, aunque claro está, falta mucho tiempo de desarrollo y, como siempre, Nintendo nos podría dar una sorpresa, pero por ahora tendremos que esperar. Lo que sí se ha mencionado es que los desarrolladores pretenden dejar el *gameplay* tan simple como hasta ahora, ya que es parte fundamental del éxito que ha tenido la serie, al no complicarte con comandos espeluznantes y mejor enfocarse en un estilo de juego ágil, divertido y espectacular.









Si bien el combate individual es bastante entretenido por sí mismo, la acción más dinámica y emotiva se llevará a cabo en las palizas *multiplayer* que podrás disfrutar con tus cuates; no obstante, si logran incluir la nueva y flamante opción de juego en línea, le pondrán esa sazón de la que siempre había carecido la serie, permitiendo que no sólo apalees a los tipos de tu cuadra o de tu colonia, sino que incluso puedas medirte con los mejores del mundo... a ver si eres tan bueno como piensas... de cualquier forma... si logras buenos récords, aquí serán bien recibidos.



No tiene que ser el Mundial para disfrutar un excelente encuentro pambolero

Este 2007 también nos traerá una nueva faceta en las aventuras pamboleras de **Mario** y los demás miembros del reino de los hongos. Si pensaste que el primer **Super Mario Strikers** era lo mejor en el ámbito del futbol informal, espera a que cheques esta secuela que traerá toneladas de diversión combinadas con las innovaciones del control remoto del Wii. Para iniciar tu aventura, podrás elegir a tu jugador principal de entre una docena de capitanes y acompañarlo con hasta cuatro cuates más para que te apoyen en el área de combate.











Cada capitán posee sus propias aptitudes y superhabilidades, así como también la capacidad de realizar disparos especiales llamados *Mega Strikes*, en los cuales el balón de hierro se divide en cinco pelotas y viaja hacia el arco. El portero deberá usar el control remoto del Wii para apuntar hacia los esféricos que se aproximan y dispararles mientras se mantengan en el aire, antes de que perforen tu portería. También podrás cargar la pelota con energía, facilitando su cometido cuando sale disparada hacia la meta contraria. En **Mario Strikers Charged** todo vale, puesto que no hay reglas definidas y podrás valerte de las zancadillas más brutales o los poderes espectaculares para anotar goles importantes.

Un buen agregado es que ahora tus ayudantes se clasifican por ofensivos, defensivos o mixtos, permitiendo que la respuesta de tus aliados en el campo de juego quede perfecta a como tú planeaste tu estrategia original. Los estadios ahora cuentan con más variantes en su forma y tendrán mayores puntos de interacción que en la edición anterior, donde todo parecía bloqueado por un campo de fuerza; para modificar lo anterior, se agregaron canchas que están al aire libre (en la cima de una montaña), lo que se traduce en que si elevas mucho la bola, seguramente saldrá del campo, y si por algún extraño motivo te sales –o te sacan- del borde del campo, caerás al vacío y tendrás que aguardar unos instantes en lo que regresa tu aliado, pero mientras tendrás un hombre menos en la acción.

Si bien las mejoras en control son una magnífica forma de disfrutar **Mario Strikers Charged**, lo que más nos atrajo fue la posibilidad de conectarte a Internet y jugar contra otros aficionados del mundo en cualquier día y a cualquier hora. Así podrás checar qué tan bueno eres en el rango internacional y no limitarte a tu localidad.



Prepara a tus mejores generales porque la acción está a punto de iniciar

El éxito conseguido en la saga de **Advance Wars** en las plataformas portátiles de Nintendo se vio magnificado de una forma más dinámica al llevarse al Nintendo GameCube en **Battalion Wars**, un título que se enfocaba más al RTS (*Real Time Strategy*), donde tenías a todo un batallón de infantería y una serie de vehículos (barcos, aviones y tanques, entre otros) a tu disposición para combatir al enemigo sin necesidad de esperar turnos para atacar. También se agregaron nuevas unidades navales como el acorazado, fragata, submarino, bombardero y transporte. Incluso podrás capturar edificios de instalaciones para reubicar las unidades (comando central, cuarteles, fábricas, aeropuertos y puertos marítimos).

Ahora, en su segunda entrega -que está destinada al Wii-, podremos disfrutar de tal cantidad de acción, pero llevada a niveles superiores, donde el uso del revolucionario control de Nintendo tomará un papel importante en el *gameplay*. Con el control remoto dirigirás a tus tropas de forma intuitiva y con tal facilidad que te sentirás como todo un general desde el primer momento en que lo juegues.

La historia nos describe que creyendo engañadamente que el Imperio Solar está desarrollando una superarma devastadora, el comandante **Pierce** y el coronel **Windsor** de las Islas Anglo lanzan un ataque preventivo sobre los Atolones Corales. El mundo está nuevamente en guerra y esta vez se llevará a cabo en zonas de mayor extensión geográfica (cielo, mar y tierra), lo cual te dará la oportunidad de vivir una experiencia militar como nunca antes. El juego está planeado para una campaña individual en la que podrás entrenar tus mejores estrategias de combate para luego adentrarte en la modalidad en línea en las tres diferentes modalidades como Asalto (combate instantáneo), Escaramuza (profundidad táctica) o Cooperativo (podrás luchar al lado de tus amigos). Hasta ahora se ha comentado que **Battalion Wars II** cuenta con 20 misiones individuales y 15 dedicadas al juego en línea, por lo que tendrás mucho tiempo antes de aburrirte de este título.

No obstante de tratarse de un título de guerra, los controles y misiones no tienen tanta dificultad, así que lo podrán jugar incluso los más pequeños de la familia sin que lleguen a fastidiarse por lo complicado de las misiones. Lo que más resalta es la variedad de vehículos yl os efectos especiales de explosiones, viento, armas y humo. Dale una oportunidad cuando salga, estamos seguros de que te pasarás un gran rato de diversión.













¡Conejos por todos lados!

Rayman regresa a la acción con su agilidad y diversión características en una aventura llena de locuras y conejos desquiciados. **Rayman Raving Rabbids** es el primer titulo de este personaje para el Nintendo Wii, en donde su mundo se ve amenazado por una invasión de conejos dementes fuera de control. Para deshacerse de estas molestas criaturas, Rayman debe emplear sus mejores habilidades tradicionales e inclusive unas totalmente nuevas, además de contar con la ayuda de unos seres mágicos. Pero no perdamos más el tiempo y veamos todo lo que nos ofrece **Raving Rabbids**



Rayman nuevo, control nuevo

Las hordas de conejos convierten a **Rayman** en un esclavo y lo fuerzan a participar en una serie de pruebas estilo gladiador; tu misión será ayudarlo a salir bien librado del problema en el que está metido muy a su pesar. En esta odisea, el héroe tendrá que sacar provecho de sus habilidades con movimientos graciosos de pelea, al mismo tiempo que debe competir en carreras e incluso bailar para poder acabar con sus captores y detener sus tontos, pero malévolos planes. El Remote del Wii te servirá para realizar diversas acciones como controlar a **Rayman**, arrojar vacas, ordeñar cerdos o disparar las más raras armas.

El comienzo del fin...

Rayman se encontraba feliz de la vida disfrutando de un picnic con algunos **Globoxes** en un bello dia, cuando de pronto todo se convirtió en un caos con la llegada de los conejos más locos que cualquiera haya visto. Estas criaturas subterráneas tan poco inteligentes raptan a **Rayman** como primer paso para la dominación del mundo, cosa que han anhelado durante años.







- **Compañía: Ubisoft.**
- **Desarrollador: Ubisoft Montpellier.**
- **Clasificación: Everyone.**
- **Categoría: Acción/Aventuras**
- **Jugadores:1/4.**

¡Divertidisimo!

Los titulos de **Rayman** se han caracterizado por su genialidad en cuanto a humor, pero con **Raving Rabbids** esta caracteristica ha alcanzado límites insospechados. Cabe mencionar que gran parte de la gracia (si no es que toda) de **RRR** yace, no en el héroe, sino en sus comiquísimos secuestradores, pues esta raza de conejos tiende a cometer las más disparatadas barbaridades gracias a su poca inteligencia y carisma. Dentro del juego encontrarás una cantidad considerable de minijuegos -de los cuales hablaremos más adelante-, en los que te reirás como nunca por todas las situaciones que se suscitan al intentar aniquilarlos.



Minijuegos



Los conejos no participan en los minijuegos, más bien los infestan de una cómica manera; para deshacerte de ellos deberás causarles toda clase de acciones violentas que te harán reir a carcajadas. El Remote del Wii te servirá para una infinidad de cosas; puedes usarlo como un mazo para golpearlos en un juego estilo "pégale al topo", por ejemplo. También el Nunchuck tendrá su participación en muchos eventos como una carrera en la que le entregas una bomba a un conejo que no tiene ni la más remota idea de qué es lo que le va a pasar. También los golpearás en la cara mientras cantan a coro, o les dispararás en modos de primera persona; pero no usarás balas, sino bombas destapacaños.

¡A jugar!

Un detalle impresionante es la cantidad de minijuegos de **Raving Rabbids**, la cual se compara con los de un **Mario Party**, pues son más de 70 distintos en los que deberás participar durante la aventura. Es algo interesante debido a que el juego es básicamente de aventuras y no exactamente un Party o de tablero. La característica más notoria es que, a diferencia de los minijuegos de otros títulos, que son sencillos y rápidos de pasar, en RRR éstos son más complejos y duran más en la mayoría de los casos. El equipo de desarrollo realmente puso mucho empeño en la forma de emplear los nuevos controles para sacarles provecho y ofrecer una experiencia diferente y divertida a los jugadores.



Ve y escucha

Gráficamente, **Raving Rabbids** es en exxtremo bueno; durante el transcurso del juego podrás notar cómo todo está muy bien detallado y tiene animaciones fluidas y coloridas. La música es otro factor que no se queda atrás ni le pide nada a otros juegos, pues tiene una buena colección de melodías y efectos de sonido que van muy bien según las situaciones y eventos de la historia; claro que no se trata de que pidas una obra solemne de Nobuo Uematsu, sino más bien de tonadas divertidas y graciosas para ir acorde con el estilo de la locura de los conejitos.



Secuencias sobre rieles

Durante tus andanzas, encontrarás unas geniales secuencias en donde tú no controlarás el movimiento, sino simplemente irás disparando con tu Remote a todos los conejos que veas; cuando se agoten tus municiones, podrás recargar tu arma de bombas destapacaños al sacudir tu Nunchuck. Algo que nos dejó sorprendidos es la precisión de este modo, pues no hay falla en el momento de tirar; vete olvidando del clásico grito de "¡te juro que le disparé!". Lo mejor de todo es que como pueden participar varias personas en este tipo de secuencias, ¡es sumamente divertido estar tirándole a los conejitos entre todos!; ahí sí vas a gritar: "¡ese era mío!".



Escenarios fuera de lo común

Como ya es tradición en los juegos de **Rayman**, los mundos en 3D son de gran tamaño y cuentan con una buena cantidad de personajes, detalles y elementos interactivos para explorar a tu antojo; la diferencia es que en esta ocasión los ambientes están más alocados por estar en la tierra de los conejos desquiciados. Podría parecer que se trata de un juego de conseguir un millón de cosas, pero no es así; no es otro clon de **Super Mario 64** o **Banjo-Kazooie**, como te comentamos anteriormente, sino que la base de **Raving Rabbids** son los minijuegos.

Prepárate para la acción

Rayman es uno de esos personajes que tienen una popularidad modesta, pero firme; se ha mantenido presente mientras otros fracasan en el camino y eso es gracias a su carisma y estilo tan singular. Con **Raving Rabbids** deja en claro que todavía tiene mucho por ofrecer, especialmente con títulos tan divertidos como éste, que sin problemas se postula como un clásico desde su lanzamiento. No cabe duda que los licenciatarios nos seguirán sorprendiendo con *gameplays* tan buenos como el de **RRR**, gracias a la versatilidad de los controles del Wii. ¡No esperes más y ve por tu juego para comenzar a cazar conejos y reír sin parar!

¡Organiza una fiesta salvaje!

El modo principal de **Raving Rabbids** es sumamente divertido, pero no hay nada como invitar a otros amigos o familiares a participar en las locas competencias y minijuegos para ver quién es el mejor. Recuerda que cada quien debe tener su Remote y su Nunchuck para poder participar y emocionarse a lo grande. Mientras esperamos ver cómo queda el próximo **Mario Party**, podemos jugar y entretenernos con esta excelente opción que no puede faltar en tu sala si gustas de retar los fines de semana con tus cuates.







Cosas extras

Durante tu jornada puedes ir abriendo más mundos y cosas coleccionables como música y otros ítems para el celular de **Rayman**; pero también conseguirás disfraces para vestirte de distintas formas para poder bailar y entretener a los conejitos y de esa manera lograr pasar dichos minijuegos. El baile se lleva a cabo con ambos controles del Wii y exigirá que lleves el ritmo midiendo tus movimientos para poder habilitar más y más cosas e ítems.





Raving Rabbids es el juego más divertido de Rayman

RANKING

1 — 10

Crow: 9.0
Desde que Ubisoft anunció su alineación para el Wii, fijé mis ojos en esta nueva aventura. Más aún cuando se mencionó que se saldría por completo del clásico estilo de juego que llevó por más de una década y se adentraría en el campo de los minijuegos. Cuando tuve la oportunidad de jugarlo, lo disfruté mucho, ya que te hace interactuar bastante con el control remoto y te involucra en diferentes situaciones chuscas que seguramente te entretendrán por largo rato.

Master: 9.0
Aún recuerdo cuando se anunció por primera vez este título: era de plataformas para todos los sistemas de nueva generación, pero al poco tiempo se replanteó para poder aprovechar las ventajas del control; ¿el resultado?, la aventura más divertida de **Rayman.** Considero que lo más importante de este juego es el talento con el que están diseñados todos los minijuegos; hay unos muy obvios, pero otros que en verdad se llevan las palmas por su ingenio. Si tienes Wii debes contar con este título de **Rayman**; no te vas a arrepentir nunca, te lo aseguro.

Panteón: 9.0
La verdad nunca he sido muy fan de **Rayman**, pero debo reconocer que sus juegos han ido mejorando con el paso del tiempo, haciéndose más entretenidos cada vez. A mí me encantan los títulos *multiplayer* para disfrutar con la familia y los amigos, como la serie de **Mario Party o Super Monkey Ball,** por ejemplo; y **Raving Rabbids** es una opción muy buena que no dudo en recomendar por su excelente *gameplay* y humor desternillante. Si buscas algo divertido, no lo dudes más: este juego de Wii debe estar en tu colección.

Mis mejores deseos para 2007

PANCHO MOVIL

Encuentra más tonos, más imágenes, más animaciones y los Panchocapítulos en www.panchomovil.com













TONOS

$ 15.00 iva incluido

Busca la clave de la melodía que quieres, agrega un espacio y la terminación según tu modelo

EJEMPLO: "ANGELS" PARA NOKIA 1100 ENVÍA 4560860 G1 AL 25888

BENQ M100, S670S, **NOKIA** 1100, 2600, 2651, 3100, 3120, 8890, 3395, 3200, 3220, 3300, 3395, 3650, 6100, 6101, 6170, 6230, 6260, 6590, 6600, 6800, 6820, 7210, 7250, 7610, 8390, 9210, 9290, **N-GAGE SAMSUNG** N707, E316,E715, R225, S100, S300M, V200, X105, X426, X427, SGHC207, **LG** W300, G1500, W3000S, **SONY ERICSSON** T300, T610,Z200, **ZONDA** ZMNG1860, ZMNG1840 agrega G1. **ALCATEL** 332 **MOTOROLA** E380, C151, C250, C650, C332, C333, C350, C650, E380, C381P, V180, T720, T720, V3, V300, V400 V300 **SONY- ERICSSON** T106, T200, T226, T68i, T300, V171 **PANTECH** G310 **SAMSUNG** E360, X480 agrega G2 **NOKIA** 1220, 2220, 3320, 3520, 3595, 5125, 6560, 1221, 8260, 8265, 8290, **SAMSUNG** A225, A325, **HAIER** D6000, **SONY ERICSSON** T600 agrega G3. **MOTOROLA** T191, C200, T190, T193, C195, C200, C202, C205, C340, V100, agrega G4. **MOTOROLA** 1220T, V60, T120, V120T agrega G5

POLIFÓNICOS

Envía la clave de tu TONO al 25888 — $ 15.00 iva incluido

Equipos que soportan Tonos Polifonicos: **SONY ERICSSON** T290, T226,T300,T68i, Z500, T610,S700i, S710, S710a, Z600,K750, P910a, K300, K300i, **PANASONIC** G60,X500, G50, G51, X300, GD88, VS2, VS3, X100, X700, **MOTOROLA** E365, E380, C650, C156,C350, **NOKIA** 2600,3100, 3120,3220, 3300, 3230, 6100, 6020, 6260, 6670, 6820, 6822, 7280, 7250, 2651, 3595, 3220, 6230, 3650,N-Gage, 9300, 5140, 6170, 6600, 7610 **BENQ** A500, M300, M350, P30, S670C, **LG** G4050, C1300, MG101, MG150, MG200, L1400, G1500, G4010, **ALCATEL** OT557, OT756, OT332, 757, C552, C651, E157, E256 **SAMSUNG** D500, E630, X640, S100, V200, SGH-X426, SGH-E316, S300, SGH-207L, E715, **SIEMENS** CX65, S55, C60, C65, CF62, M65, MC60, SL55, S65, SK65, SX1, **SENDO** S601, M551, **HAIER** P7, **MOMENTUM** TG7D, **PANTECH** G310C, G510, GB210, GB310, GF260, PG1410, PG3210, **SAGEM** myX2, myX5, myX8. Para los modelos **MOTOROLA** C381, V180, V3, V300, V400, V600, C698p, V172, V220, V555, L6, L7, U6 **SONY ERICSSON** J300, P800, P900, Z200, K700, K700i, W600, W800 agrega un espacio y la terminación G6. EJEMPLO PARA ANGELS EN MOTOROLA V3, ENVIA: 4560860 G6 AL 25888

	CLAVE	TEMA (ARTISTA)	CLAVE	TEMA (ARTISTA)
VIDEO JUEGOS	4560667	Zelda	4560744	Alone in the dark
	4560719	Ghostbusters 2 HIT	4560745	Gran Turismo HIT
	4560714	PacMan	4560746	Mortal Kombat
	4560715	Mario Bros	4560716	Final Fantasy XI
	4560718	Donkey Kong HIT	4560749	Mega Man
	4560713	Halo2 HIT	4560750	Starforce
	4560720	DigDug	4560751	Resident Evil 3
	4560747	Prince of Persia HIT	4560752	Street Fighter HIT
	4560721	Metroid	4560753	Pengo
	4560722	Tomb Raider	4560754	Tron Arcade2
CINE & TV	4560703	I like to move it HIT	4562245	Exorcista
	4560704	20Th Century Fox	4562247	Halloween HIT
	4560972	The Simpson's HIT	4560705	Los locos Adams
	4560706	Beetlejuice	4560712	Looney Tones HIT
	4561262	La Pantera Rosa	4562249	Cuentos de Ultratumba
	4560707	Mision Imposible HIT	4561641	James Bond
TOP 10	4561626	Hips dont lie (Shakira & Wyclef Jean) HIT	4561952	Pump It (Black eyed peas)
	4561997	Labios Compartidos (Maná)	4561342	Si Tu Amor no Vuelve (La Arrolladora) HIT
	4561331	Ella y yo (Aventura & Don Omar) HIT	4561662	Pasame la Botella (Match & Daddy Yankee)
	4562166	Sexy Back (Justin Timberlake)	4561349	Rompe (Daddy Yankee) HIT
	4561357	Volverte a amar (Alejandra Guzmán)	4562161	Ain't No Other Man (Christina Aguilera)
BASICOS	4561953	Más que nada (Black eyed peas)	4560681	Sálvame (RBD)
	4561993	Rosa Pastel (Belanova) HIT	4560912	Like a Stone (Audioslave)
	4561991	Fragil (Allison)	4560664	La Mano de Dios (Maradona)
	4560780	Mi credo (K. Paz de la Sierra)	4560682	Gasolina (Daddy Yankee)
	4561267	Tripping (Robbie Williams) HIT	4560860	Angel (Yuridia)
	4561851	Ven Bailalo (Khriz y Angel)	4560693	PIMP (50 Cent) HIT
	4560774	Te quiero para mi (La Dinastia de Tuzantla)	4560671	Dragostea (Din Tei)
	4561263	Noviembre Sin Ti (Reyk)	4561020	Nada fue un error (Coti con J. Venegas & P. Rubio)
	4561354	Si no estas conmigo (Cynthia y Jose Luis)	4560689	Hollaback Girl (Gwen Stefani) HIT
	4560784	Soy Asi (Valentin Elizalde) HIT	4561327	All about us (T.A.T.U.) HIT
	4561359	Regresa a mi (Il Divo)	4560685	Quemándome de Amor (Moderatto)
	4560669	Na Na Na (Mi dulce niña) HIT	4561996	Disculpa los malos Pensamientos (Panda)
	4560773	Huele a peligro (La Arrolladora Banda Limón)	4560761	Frijolero (Molotov)
	4560765	My inmmortal (Evanescence)	4560905	Don (Miranda) HIT
	4560832	La camisa negra (Juanes)	4560796	Volvere (K. Paz de la Sierra)
	4560699	We will rock you (Queen) HIT	4560677	Por Besarte (LU)
	4562164	Espacio Sideral (Jessie & Joy)	4561280	Lo que pasó pasó (Daddy Yankee) HIT
	4560733	We're the champions (Queen)	4562162	Via Lactea (Zoé)
	4560670	Yo quisiera ser (Reyk)	4562163	Quiero Estar Contigo (Alejandra Guzmán)

TONOS REALES



$ 15.00 iva incluido

ENVIA la clave de tu TONO al 25888

EQUIPOS COMPATIBLES: MOTOROLA E1, C650, E365, V180, NOKIA 3300, 6230, 6260, 6670, 7280, 7610, 6020, 6600, 9300, SONY ERICSSON S700i, S710, S710a, K700, K750i, K500i, P800, P900, P910a, W600i, W800i, W950i, BENQ Z2, ALCATEL 757 LG MG150, SKYZEN EZ100, EZ200, EZ300 PANASONIC VS2, VS3, X700, PANTECH PG1410, SAGEM myX8, SAMSUNG D500, SIEMENS SX1, para los modelos MOTOROLA C381p, C384, E398, C650, C698p, V180, V220,V3, V300, V400. V400p, V555, V600 SONY ERICSSON J300, K300i, Z600 agrega un espacio y la terminación G6. Para los modelos NOKIA 3200, 3220, 3230, N-Gage, agrega un espacio y la terminación G7. EJEMPLO PARA TAMALES EN NOKIA 3200, ENVIA: 4560634 G7 AL 25888.

CLAVE	TITULO	CLAVE	TITULO
4561316	Gato Benito	4561895	ay madre!!!
4561918	Telefono Borracho	4561315	Chabuelo HIT
4561314	Mi Gober Precioso	4561941	24 (Series de TV)
4560621	chica sexy HIT	4561901	Amante Sexy
4562179	Ya wey! Contesta!	4561909	Llamada Superpoderosa
4560655	Chica Fresa	4561900	Agente 00 Gonzo
4561917	ArTuDiTone	4561882	Mamá! Contesta!
4562176	Niño del Espacio HIT	4560654	Lobito, lobito HIT
4561990	Gollum	4560647	Claxon de camion
4561914	Ring de Lucha HIT	4560639	hay camotes
4560955	Pinch Chamaco	4560648	Sirena de ambulancia
4560634	Tamales	4560625	Perro
4560633	Burro	4561324	Oye hijo contesta
4560653	Risa Pedorra	4561889	Papá! Contesta! HIT
4561317	Gato Cucho HIT	4561913	Reggaetone

PANCHOMOVIL TE REGALA TIEMPO AIRE

¡¡1 de cada 150 mensajes GANA!!

Envia la clave CLAIRE al 85588 y recibe $100 pesos de tiempo aire en tu celular

Costo por mensaje: $6 pesos IVA incluido — Solo para teléfonos AMIGO KIT

¡Participa ya! Promoción válida al 28/feb/07, hay muchas oportunidades de ganar

POSTALES Animadas

envía cl tarjeta + clave + teléfono persona + nombre de la persona al 25888

cl tarjeta perdon 5512345645 Ana



placap (Tu nombre AQUÍ) · placaf (Tu nombre AQUÍ) · hada · teamo

Si la quieres recibir tú mismo pon tú número de teléfono

APLICA COMPATIBILIDADES DE IMÁGENES

$ 15.00 iva incluido

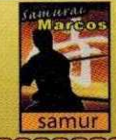
felici · textra · perdon · matris

NUEVO — FONDOS CON PERSONALIDAD

envía cl logonom + clave + el nombre que quieres en la imagen al 25888

$ 15.00 iva incluido









dinom · astro · samur · rosam · soldi

Ejemplo: cl logonom hada Sofia al 25888

APLICAN COMPATIBILIDADES PARA IMÁGENES

IMAGENES ANIMADAS

4561396 · 4560984 · 4561394 · 4561958 · 4561960 · 4561924 · 4561926 · 4561928 · 4561829 · 4562252

IMÁGENES

Envía la clave de tu imagen al 25888 — $ 15.00 iva incluido

EQUIPOS QUE SOPORTAN IMAGENES A COLOR: BENQ A500, M350, P30, PANASONIC G60, EB-X500, MOTOROLA C384, M551, E365, NOKIA 3200, 3220, 2600, 3100, 3120, 3300, 6100. 6260, 6820, 7250, 2651, 3595,, 6230, 3650, N-gage, 6600, 7610, LG G4050, C1300, ALCATEL OT557, OT756, SAGEM myX-6, myX-7, LG MG200, L1400, SONY ERICSSONK 300, K750, S700i, S710, S710a, P910a, Z500, T610, K500i, K700i , Z600, W600, W800, SENDO S601,SAMSUNG D500, E630, X640, SGH-X426, SGH-E316, SGH-S300, SGH-207L, SGH-E715. HAIER P7, MOMENTUM TG7D, PANTECH G310C, G510, GB210, GB310, GF260, PG1410, PG3210,SAGEM myX2, myX5, myX8, SENDO M551, SIEMENS C60, CF62, M65, MC60, SL55, S65, SK65, SX1, SKYZEN EZ100, EZ200, EZ300 Para los modelos MOTOROLA C381, V180, V3, V300, V400, V600, C698p, V172, V220, V555, L6, L7, U6 SONY ERICSSON J300, P800, P900, Z200, K700, agrega un espacio y la terminación G6. EJEMPLO, ENVIA: 6460362 G6 AL 25888 MOTOROLA C381, V180, V3, V300, V400, V600, C698p, V172, V220, V555, L6, L7, U6 SONY ERICSSON J300, P800, P900, Z200, K700, agrega un espacio y la terminación G6. EJEMPLO, ENVIA: 6460362 G6 AL 25888







4560065 · 4560071 · 4560258 · 4561627 · 4562319 · 4561443

4560288 · 4560281 · 4560246 · 4560387 · 4560496 · 4561608 · 4560363 · 4562058 · 4562073 · 4562083 · 4561109 · 4560361 · 4560379 · 4560447 · 4560221 · 4560218 · 4560924 · 4562359 · 4562090 · 4560374

4562305 · 4562302 · 4560208 · 4560445 · 4560522 · 4561499 · 4560337 · 4560335 · 4560215 · 4560217 · 4560303 · 4561593 · 4560282 · 4561603 · 4561086 · 4561153 · 4560332 · 4560334 · 4560185 · 4560057

JUEGOS JAVA







4561869 · 4561863 · 4561772 · 4561867 · 4561065

4561063 · 4561794 · 4561793 · 4561790 · 4561807 · 4561618 · 4561809 · 4561868

ENVIA 2 VECES LA CLAVE AL 25888

(Se requieren 2 mensajes) Costo por mensaje



$ 15.00 iva incluido

- **Motorola** V3
- **Motorola** C381P, V180, V220, E398, V400, V555, V600
- **Sony Ericsson** K700, K700i, K750, K750i, W800

Agrega un espacio y **G6** a tu referenciaEjem. para GRAN PREMIO en Motorola V3 envia: **4561794 G6** al **25888**

COMPATIBILIDADES



- **Nokia** 3100, 3120, 3200, 3300, 6100, 6800, 6820, 3220, 5140, 6230, 3650, N GAGE, 6600, 6260, 7610, 6682
- **Siemens** C65, SL65, CX65, SK65
- **Sony Ericsson** K300, K500, K500i
- **Siemens** C690, MC60, S55, SL55
- **Samsung** S300, E630, E715, X426, X427 E316, X105

Envia la clave como aparece en el ejemplo. Ejem para CUTEX en Nokia 3100 : **4561065** al **25888**



Horario de Atención 10:00 am a 6:00 pm
Distrito Federal 5208-74-94
Del Interior 01-800-PANCHOZ

Para descargar imágenes, tonos polifónicos y tonos reales se debe tener WAP configurado correctamente y el equipo debe ser compatible. (25552 $ 3.34), (85588 $ 5.74), (25888 $14.34), (85222 $22.00).



EL UNIVERSO SIEMPRE ESCONDERÁ PELIGROS, PERO DEL MISMO MODO SIEMPRE EXISTIRÁ UN HÉROE LEGENDARIO QUE LES HAGA FRENTE HASTA EXTERMINARLOS; ¡GOKU!

Un guerrero invencible

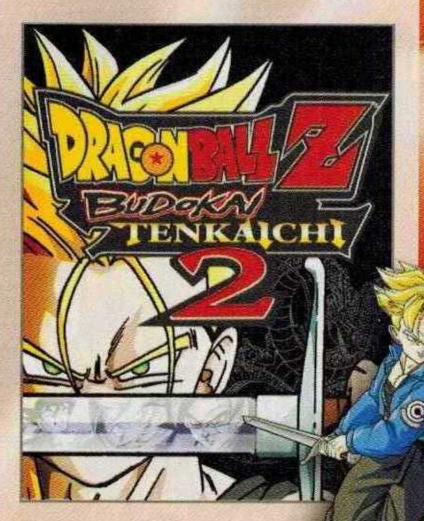
Siempre se ha discutido qué o quién le podría ganar a **Goku**, algunos dicen que **Superman**, otros que **Fly**, y hay hasta quien dice que **Wolverine**; en fin, al día de hoy, estamos convencidos de algo, absolutamente nada puede derrotar a **Goku**, ni el mismo paso del tiempo. Aunque muchos no lo sepan, esta serie tiene casi 10 años de haber terminado en Japón; ¿entonces por qué siguen lanzando juegos? Pues porque aún se transmite en muchos países en todo el mundo (incluyendo México) con altísimos niveles de audiencia, lo cual en gran medida se debe a sus carismáticos personajes y su emotiva historia, razón por las que el público continúa pidiendo títulos basados en sus aventuras.





Una saga legendaria

Como la mayoría de ustedes deben saber, la historia de la serie se divide en tres partes, **Dragon Ball**, **Dragon Ball Z** y **Dragon Ball GT**, y contrariamente a lo que pudieran pensar por el nombre del juego, aquí se han reunido las tres etapas por primera vez; ah y por si fuera poco, también las ovas. Todo lo anterior lo vuelve un título largo, en donde revivirás todos los momentos más emocionantes del anime, como cuando llega **Raditz** a la Tierra, cuando **Goku** ayuda a **Gohan** a derrotar a **Cell** o cuando el planeta Nameku es destruido por **Freezer**; aunque sin duda, uno de los puntos que más nos llaman la atención es la gran gama de posibilidades que tendremos a la hora de los combates.



• COMPAÑÍA: **ATARI.** • DESARROLLADOR: **SPIKE.** • CLASIFICACIÓN: **TEEN.** • CATEGORÍA: **PELEAS.** • JUGADORES: **2**

Afronta tu duelo con lo mejor que tengas

¿Cuántos personajes se te harían muchos? ¿50, 60, 70? déjanos decirte que el número de éstos es algo que nunca se había visto en un juego de **Dragon Ball** (de hecho en ninguno de peleas que recordemos); se ha incluido la "pequeña" cantidad de 130 personajes; seguramente ahorita debes estar diciendo "no recuerdo a tantos peleadores", y lo que sucede es que han tomado en cuenta algunos que nunca habíamos visto pelear en un videojuego, como **Tao Pai Pai**, **Yajirobe**, los **saibaiman**, **Garlic**, etc. Claro está que también aparecen los más representativos de la serie, como **Goku**, **Vegeta**, **Maestro Roshi**, **Picoro**, y hasta el abuelo de **Kakaroto**, **Gohan**, con el aspecto que le conocimos en la primera parte de **Dragon Ball**.





Eleva tu nivel al máximo

Algo que debemos mencionar, es que **Goku** y **Goku** super saiyan son dos personajes diferentes, es decir, que dentro de la gran plantilla ques encontraremos a varios en distintas transformaciones, pero a diferencia de otros juegos del estilo donde prácticamente son clones en cuanto a movimientos y sólo cambia su apariencia física, en **Tenkaichi 2** sí se nota un cambio entre las evoluciones; por lógica habrá algunos movimientos que tendrán que compartir, como el **Kame-Hame-Ha**, pero fuera de eso, es como si tuvieras a otro guerrero.





Dale un golpe al destino

Los modos de juego son los clásicos; *versus*, arcade, et; pero el que se lleva las palmas por lo bien elaborado que está, es el de historia, y es que no es sólo el hecho de que puedas conocer la historia de **Dragon Ball** de principio a fin, sino que realmente te hacen sentir como si estuvieras viendo la animación; por ejemplo, un detalle que nos encantó fue que para avanzar de capítulo en capítulo, tienes que ir volando sobre un mapa previamente elaborado, en el que debes ubicar a tus enemigos antes de hacerles frente. Antes y después de cada combate, aparecerán unos espléndidos cinemas donde los personajes se hacen de palabras o hasta se atacan, representando algún punto clave en el desarrollo de la trama, lo que acentúa bastante la emoción.





Velocidad extrema

Muy bien, ahora pasemos al *gameplay*. Si de algo se quejaban los aficionados a los **Budokai** (y con justa razón) era que la movilidad del título se sentía algo pesada, y es que si bien te permitía marcar buenos combos, no parecía que estuvieras controlando a un saiyan, que se puede mover a la velocidad de la luz. Pero ahora te mueves con gran libertad, y lo mejor de todo es que los golpes son más rápidos, y no necesitas secuencias para encadenarlos, ya que será algo parecido a lo que pudimos ver en **Naruto Clash of Ninja**, donde con un par de botones se pueden crear grandes combinaciones.



Reúne las esferas del Dragón

Al terminar el juego, además de obtener el final del guerrero que usaste, vas a desbloquear varios extras muy interesantes, siendo los principales algunos personajes secretos, pero también hay disponibles cientos de biografías, y movimientos nuevos, que después puedes agregar a quien tú desees. Otros retos importantes son los torneos que puedes crear para participar con tus amigos, en los que las reglas pueden ser modificadas a tu antojo, permitiéndote elegir hasta cinco peleadores por jugador, dentro de una modalidad Tag, que como ya debes estar imaginando, te va a permitir crear combos devastadores.



¡Kame-Hame-Ha!

Conforme ataques a tus oponentes, se llenará una barra de energía, la cual te va a permitir utilizar los movimientos especiales de cada guerrero. ¿Cómo? es lo interesante; aquí te olvidas darle giros al *stick* o al pad, porque con sólo mover el Wiimote y el Nunchuck como si fueran las manos de tu personaje, marcarás dichas técnicas. Por si no nos has entendido, haz de cuenta que para el **Mazenko** de **Gohan**, debes poner ambas manos en tu cabeza y después desplazarlas rápidamente hacia el frente para expulsar la energía. Esto es de lo más divertido, porque cada peleador tiene una manera diferente de usar su ataque especial, ocasionando que pases un buen rato en el *training*.

El combate de tu vida

Dejando totalmente aparte las excelentes adaptaciones para la consola de 16 bits de Nintendo, podemos decir sin ningún problema que éste es el mejor **Dragon Ball** que se haya creado hasta la fecha, es toda una enciclopedia que te lleva de la mano por todo el universo de los saiyans, tomando en cuenta hasta el detalle más pequeño, aunque si tuviéramos que mencionar sólo un aspecto para su calidad, sería la gran manera en que han utilizado ambos controles del Wii, otorgando una experiencia única de inmersión, y que te recomendamos bastante experimentar, aun cuando no seas seguidor de **Goku** y compañía.



Con libertad puedes cruzar hoy el cielo azul

Los escenarios son pieza clave para el buen desarrollo de los combates, y es que ya no se van a limitar a brindarnos imágenes fijas con paisajes de la serie, no, ahora cada paraje que hemos visto en la animación, ha sido reproducido en 3D con un detallado increíble. Lo mejor de todo es que son sumamente amplios, por ejemplo, si decides pelear en el planeta Nameku, puedes librar tu batalla en aire, mar y tierra, y en cada parte moverte libremente, lo que además de todo permite que planees mejor tus estrategias y no sólo atacar por atacar.



RANKING

1 — 10

Master: 9.0
Los **DBZ:Budokai** que habían salido ya eran muy buenos, pero **Tenkaichi 2**, más que una secuela, es una evolución, ya que a pesar de conservar similitudes, como los gráficos y modos de juego, el *gameplay* ha sido rediseñado, permitiendo que las opciones para los combos no se limiten. El usar el control de Wii en los especiales fue una gran idea; los millones de aficionados que existen en el mundo (en los que me incluyo) veremos por fin nuestro sueño hecho realidad de hacer una **Genkidama**; en una palabra, es espectacular.

Crow: 8.0
Desde la primera lista oficial de juegos para Wii, Atari nos presentó su primera entrega de la serie Dragon Ball Z Tenkaichi para esta innovadora consola, siendo lo más destacado el poder realizar los movimientos de cada personaje con la mímica del control remoto. Gráficamente no me sorprende mucho, ya que si bien supera a su contraparte en el Nintendo GameCube, no marca alguna gran diferencia. La variedad de personajes en selección y movimientos es lo que le da sabor a esta adaptación.

Panteón: 9.0
¿Quién diría que la saga de **Dragon Ball Z** sigue con la misma fuerza que cuando se estrenó? Si no es así, sigue contando con miles de seguidores alrededor del mundo; y para agasajarnos, Atari nos trae un título más que rebasa las expectativas del combate de los guerreros Z. La emoción alcanza nuevas perspectivas con el intenso *gameplay* que ofrece **Tenkaichi 2** para Wii; ahora podrás realmente lanzar un **Kamehameha** realizando el movimiento con los controles del sistema. Este es un juego muy recomendable, seas o no fan de **Son Goku**





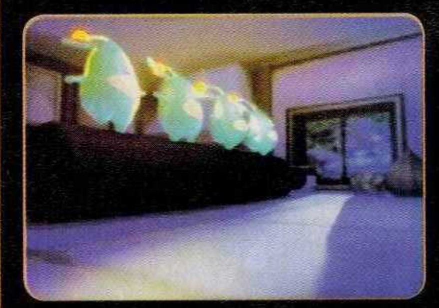
Descubre si eres cazador o presa con Metroid Prime Hunters.

Elebits



¡UNA IDEA INNOVADORA!

Konami siempre ha procurado innovar con sus juegos y nos ha dejado sorprendidos en más de una ocasión con sus franquicias. Ahora en el Wii nos presenta **Elebits**, una divertida y fresca opción para quienes buscamos algo más que violencia y disparos en los videojuegos. Como podrás imaginarte, este título ofrece un *gameplay* novedoso el cual aprovecha las características del sistema para ofrecernos una experiencia inmersiva e interesante para todas las edades y géneros; invita a quien quieras a la fiesta, ¡pues la emoción de los **Elebits** está a punto de comenzar!





¿Elebits?

La historia de **Elebits** no es lo que podríamos definir como algo "profundo"; simplemente, estas pequeñas y traviesas criaturas son la fuente de energía que hace al mundo moverse; tu misión –si decides aceptarla- es encontrar al mayor número de ellos. Conforme vayas capturando a más **Elebits**, su energía combinada te permitirá, por ejemplo, mover cosas más pesadas e interactuar de varias maneras con el entorno en donde te encuentres; obviamente, todo esto te permitirá encontrar más **Elebits** y tener más poder progresivamente.

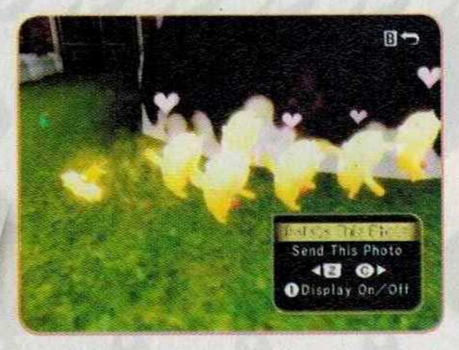




¡Un,dos tres por el Elebit!

Elebits trata básicamente de jugar a las escondidas con estos pequeños seres, quienes se ocultan en casi cualquier parte; ellos son la fuente del poder del mundo, y de ti depende localizar a todos. El control del Wii ofrece una forma de jugar nueva y divertida; su funcionalidad permite emplearlo como un artefacto dentro de **Elebits** que te servirá para mover, levantar, empujar e inclusive aventar los elementos interactivos (los cuales son bastantes), dentro de cada escenario con el fin de localizar más **Elebits**. Antes de que te formes una idea errónea, déjanos decirte que los **Elebits** no tienen nombres, numero, ni se dividen en tipos con ventajas elementales; no se trata de un "fusilmon" en donde los usas para combatir, sino de un concepto totalmente diferente.

Elebits presenta una nueva manera de investigar y buscar seres pequeños.



- Compañía: Konami.
- Desarrollador: Konami.
- Clasificación: Everyone.
- Categoría: Acción.
- Jugadores: 1/4.

CONTROL NUEVO, CONCEPTO NUEVO

Como ya te mencionamos, en Elebits podrás interactuar de una manera impresionante con casi todos los elementos del escenario. Pero no creas que todo es levantar una piedra y sumar Elebits a tu contador; los escurridizos personajes gustan de su libertad y procuran escapar rápidamente.



El poder de los Elebits

No te preocupes, usar tu arma no es tan complicado; al apuntar a la pantalla con tu Remote, podrás señalar las cosas sin problemas; una vez que tengas tu objetivo seleccionado, presionando el botón A activarás la acción de tu arma; mientras mantengas oprimido el botón A, el objeto que hayas señalado se quedará suspendido en el aire; para moverlo, aventarlo, etc, simplemente deberás realizar el movimiento con tu Remote en la dirección en la que quieras verlo volar o moverlo suavemente.

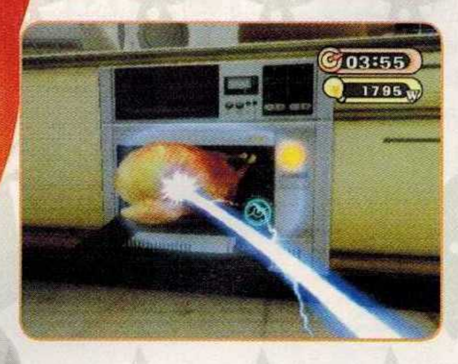






Juego carismático

El buscar a los **Elebits** no sería tan entretenido si éstos no fueran tan curiosos. El diseño de los personajes está pensado para atraer a todo tipo de público, y los gráficos en movimiento se ven muy bien gracias a que cada cosa está bien detallada y tiene texturas bien definidas que hacen ver de manera realista a los **Elebits** y su entorno. Estos singulares seres parecen **Pikmins** de una especie rara, pero su aspecto queda perfecto para acentuar el sentimiento de cómo se ocultan y su cara cuando los encuentras. Lamentablemente, como pasa en la mayoría de los títulos de este tipo, los videojugadores casuales o aquellos que no juegan algo que no tenga violencia, lo encontrarán sin chiste y demasiado "para niños", siendo que **Elebits** tiene mucho que ofrecer.





Más Elebits, más poder

Durante tu búsqueda de los **Elebits**, notarás que hay una sorprendente cantidad de elementos interactivos, pero no podrás mover todo desde el principio; al ir teniendo más **Elebits**, podrás realizar tareas mas complicadas, y por supuesto, también hay un poco de retrospectiva en los escenarios; esto significa que tendrás que regresar a ciertos sitios con más **Elebits** para poder conseguir más de ellos. Una muestra de esto es que puedes hallarlos detrás del refrigerador, abajo de una mesa, etc.; pero ¿cuando ya no encuentras ninguno dentro de la casa? ¡Pues buscas debajo de ella! Teniendo los suficientes **Elebits** puedes tener la energía necesaria para levantar toda la estructura completa.

Por esta razón, debes ser muy veloz con el Remote del Wii para dispararles con tu arma capturadora. Hablando del Nunchuk, éste te servirá para controlar tu movimiento en cada etapa; esta parece ser la nueva forma básica de jugar con el Wii, así que mejor ve acostumbrándote.





Para todas las edades

El Wii, al igual que todos los sistemas de Nintendo, está pensado en traer diversión y entretenimiento a toda la familia; gracias al control tan amigable y fácil de aprender, puedes disfrutar de la mayoría de los juegos sin temor a tener que memorizar cientos de movimientos, combinaciones, claves, etc. La gran experiencia de Konami le permite aprovechar las características del sistema para crear juegos como **Elebits**, el cual es sencillo y muy adictivo. Su *gameplay* es ideal para todo tipo de jugadores, desde los más jóvenes, hasta quienes tengan poca experiencia con un control, como por ejemplo, los papás; pero esto no quiere decir que sea extremadamente fácil o soso, pues al jugarlo te vas quedando atrapado en su divertida y emocionante forma de experimentar la acción del juego.





Todo un legado de personajes diminutos...

A todos nos agradan los héroes con valor y decisión, aquellos con historia interesante y profunda, o los que buscan venganza y no se detienen por nada del mundo; pero existe un tipo de personajes que se ganan nuestros corazones por su propio encanto y carisma, aunque no sean fornidos galanes con espada, látigo o revólver. Entre los más conocidos tenemos a los **Pikmin**, los ingenuos vegetales que necesitan de **Olimar** para sobrevivir; los increíblemente frágiles **Lemmings** que requieren de los poderes y tus órdenes para llegar sanos y salvos al final; o los **Troddlers**, los imparables seres capaces de caminar inclusive por el techo, entre otros más. Ahora toca el turno a los **Elebits** para demostrar que el tamaño no importa cuando se trata de diversión y conceptos novedosos.







¡Invita a todos!

No hay nada como un buen *multiplayer* para añadir un poco de *replay value* a cualquier juego; por esta razón Konami hizo **Elebits** con dicha opción para regocijo de los videojugadores que gustamos de compartir un tiempo con la familia o los amigos el fin de semana. Son diversos los modos de juego para varias personas, aunque claro está que cada uno necesita su control Remote para poder participar en la loca carrera por encontrar al mayor número de **Elebits** antes de que los demás lo hagan.



Que empiece la búsqueda

Los títulos como **Elebits** son uno de esos respiros que nos dan los licenciatarios entre títulos de "pan con lo mismo", gracias a su innovador *gameplay* y adictiva emoción. Lo que sí sentimos es que puede llegar a aburrirte un poco si no es tu tipo de juego. Viendo **Elebits** y todo lo que se puede hacer con el Wii, nos preguntamos cómo sería un **Lemmings** o un **Pikmin** para Wii... sólo el tiempo nos puede responder esa pregunta, así que debemos mantener los dedos cruzados.

RANKING

1 — 10

Crow: 7.0
Es correcto decir que es un título diferente a los que estamos acostumbrados, pero también es bueno comentar que es un tanto simple y de cierta forma puede que no complazca a los jugadores exigentes, ya que el reto es bajo y la temática es repetitiva. El hecho de levantar objetos y capturar a los **Elebits** me parece como una referencia a la matatena, sólo que de forma virtual. Pienso que **Elebits** más que nada se enfoca a los pequeños jugadores que disfrutan de juegos sin historias o temáticas complejas.

Master: 8.0
Sé que todos esperábamos un **Castlevania** u otra de las grandes series de Konami, aunque **Elebits** es un concepto bastante novedoso, que a pesar de su simpleza logra atraparte desde un principio. El objetivo es levantar todo lo que veas en escena con ayuda del control de Wii, y aquí debo decir que la respuesta es muy buena, ideal para que comiences a familiarizarte con el sistema. Los gráficos si quedan a deber, ya que está bien que en si la historia no demande mucho, pero también es cierto que con un poco mas de dedicación, nos hubieran entregado un mejor trabajo, pero a fin de cuentas no afecta al *gameplay*.

Panteón: 8.0
Siempre es bueno darnos un tiempo para jugar algo más entretenido que no necesite de la violencia para ser bueno. **Elebits** es una de esas razones por las cuales el Wii será el mejor sistema para compartir con la familia y amigos durante horas y horas de diversión por su genial *gameplay* y entretenimiento sin límites. Sé que muchos no tendrán mi opinion, especialmente quienes estén acostumbrados a cerrarse a los puros juegos Mature, pero estoy seguro de que al jugar **Elebits** por un rato, les costará trabajo soltar el Remote. Dale una oportunidad y verás a qué me refiero.



México
14:21 PM
Maui
9:21 AM
Londres
8:21 PM
nintendo
Wi-Fi
connection
¡Siempre hay
alguien
listo para jugar!
Seattle
12:21 PM
¡ES FÁCIL!
1. Equípate
Busca el logo con la leyenda Nintendo Wi-Fi Connection en tus juegos favoritos de NDS
2. Conéctate
Participa desde tu casa o a través de algún hotspot. Visita NintendoWiFi.com para encontrar sitios gratuitos cerca de ti.
3. Juega
Reta a tus amigos o enfréntate al mundo. La conexión Wi-Fi de Nintendo te permite decidir.
MARIOKART DS
TONY HAWK'S
Animal Crossing
Wild World
METROID
TETRIS DS
NINTENDO DS
www.NintendoWiFi.com

GALERÍA

Nos encontramos de nuevo por los pasillos de la Galería de Club Nintendo admirando las obras de arte que nos han hecho favor de enviar nuestros amigos artistas. Hemos recibido muchos trabajos excelentes, con uno o más personajes de nuestros juegos favoritos, pero los mejores son aquellos en donde se ve que dibujaron con dedicación y no sólo por hacerlo y ya. Recuerda que la imaginación y originalidad son decisivos en el momento de elegir trazos.

ARTE DEL MES

Eric Camacho Gutiérrez
Toluca, Estado de México

La competencia estuvo muy reñida, pero el magnífico trabajo de Eric lo hizo acreedor al reconocimiento del Arte del Mes. Él nos demostró que no es necesario atascar de color un dibujo para lograr una buena obra; es sorprendente la manera como utilizó su lápiz para darle vida a este retrato de **Leon**, de **Resident Evil 4**, con sombreado y todo. Esperamos poder ver más trazos de tu parte para compartirlos con los demás artistas.

Anabel P. Marchena
San Ramón, Alajuela, Costa Rica



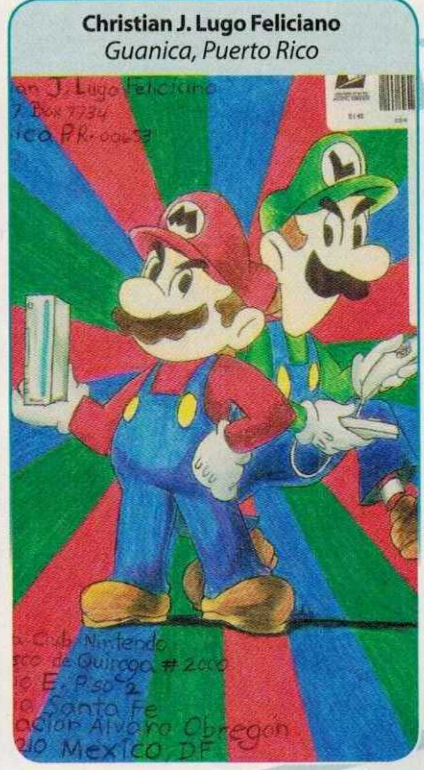
Anónimo
Puebla, Puebla



Ángeles Ivonne Paredes Lima
Puebla, Puebla



Christian J. Lugo Feliciano
Guanica, Puerto Rico



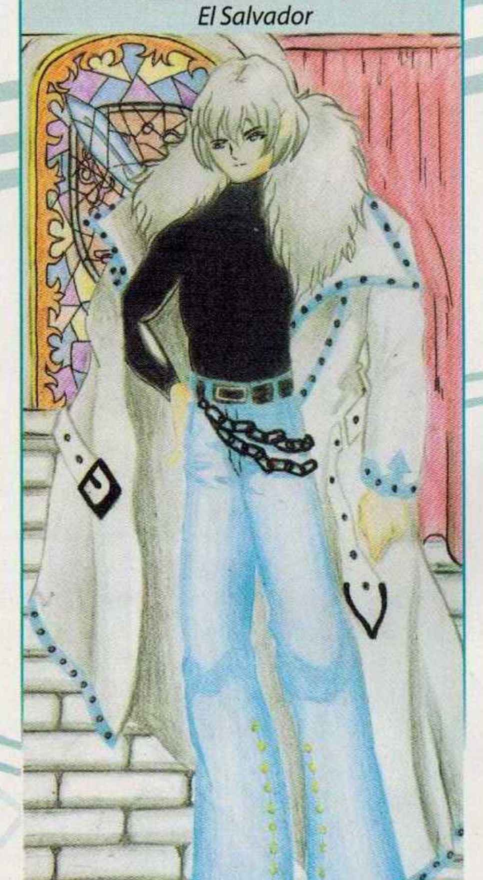
Tania Paola Núñez Ley
Tijuana, Baja California



Juan Pablo Bustos C.
Rancagua, Chile



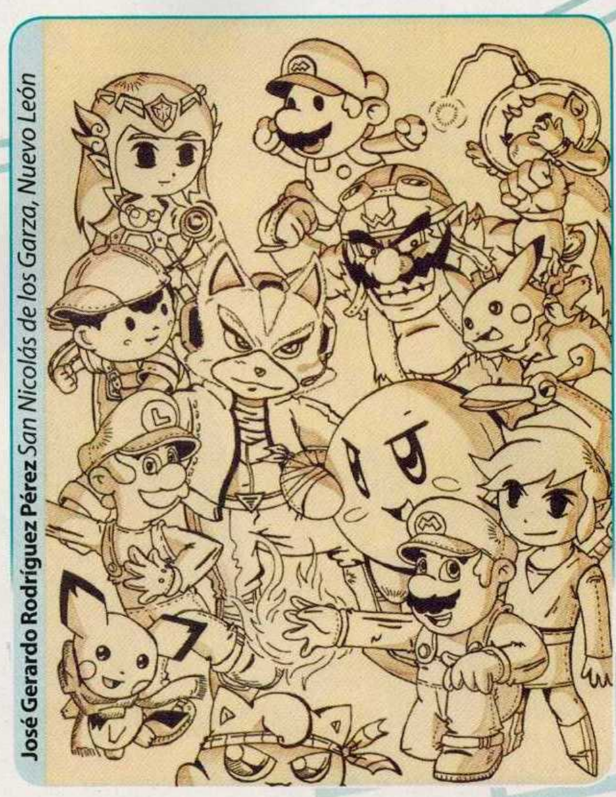
Edwin Ricardo Ramírez
El Salvador



Adilson Molina G.
Cd. Victoria Tamps.



José Gerardo Rodríguez Pérez *San Nicolás de los Garza, Nuevo León*



Este mes recibimos muy buenos dibujos, estuvo difícil decidirnos por el Arte del Mes, pero finalmente nos inclinamos por el genial trabajo de Eric. Recuerda que si quieres ver publicada tu obra maestra, puedes enviárnosla a la dirección de nuestra revista, pero debe ser en sobre para poder tomarla en cuenta. ***¡Hasta luego!***

GAMEVISTAZO

THE LEGEND OF SPYRO: A NEW BEGINNING

SIERRA



Cuando el "boom" de los juegos en plataformas en 3D (ocasionado por **Super Mario 64**) estaba de moda, salieron infinidad de clones, malos por cierto, en los que sólo se ponía a un personaje en un mundo inmenso a reunir ítems y listo; aun así, había por ahí dos o tres que con un poco de ayuda podían mejorar, entre los que se encontraba **Spyro**, un juego donde controlábamos a un dragoncito morado, y quizá fue esto último lo que lo ayudó, ya que gracias al carisma del personaje, se volvió algo popular. En fin, como sea que haya sido, los programadores poco a poco le dedicaron más tiempo a sus secuelas, pero se llegó al punto en que todo era lo mismo, situación que piensan revertir con **A New Beginning**.





Hasta el fin del mundo

Otro aspecto que nos agradó fue la variedad en los niveles del juego, ya que si recuerdas, antes todo era muy repetitivo, siempre te la pasabas en cuevas o en bosques, y a pesar de que avanzaras a otra sección, no notabas diferencia algun; en cambio, en **A New Beginning**, hay escenas con hielo, dentro de volcanes, en desiertos, bosques, islas, en fin, en ese aspecto no tenemos queja, ya que además, la estructura con que están diseñados te permite usar todas las habilidades de **Spyro**, y te invita a explorar cada rincón sin volverse monótono.



La última bola de fuego

Todos los cambios que les comentamos obedecen en parte a que esta serie ya se estaba volviendo bastante predecible, pero también porque desean que tanto niños como adultos se sientan atraídos. Es cierto que aunque el juego en sí es bueno, le faltó una mayor duración y sobre todo reto, pero debemos decir que es la mejor aventura de **Spyro** hasta la fecha, y que es un buen referente, que si los programadores toman como base, se pueden lograr cosas mucho mejores en posibles secuelas; todo es cuestión de que no descuiden a **Spyro**.



Volver a nacer

Para revitalizar la franquicia se ha decidido algo un poco drástico, pero que habla bien de las intenciones que se tiene con la serie, y esto es, comenzarla desde cero; sí, esto te puede generar dudas, pero creemos que es lo mejor, ya que el hecho de que agregaran un mayor número de ataques o personajes, sólo iba a ocasionar que el juego se siguiera perdiendo en el olvido. Para esto, en este título, lo primero que veremos será un cinema donde se nos narra la historia de **Spyro**, con toques dramáticos que nunca nos hubiéramos imaginado, como el hecho de que su verdadera familia lo abandonó a su suerte, y de milagro ha logrado salir del huevo.



Lo interesante del asunto es que la historia se mantiene igual hasta el final, con giros y situaciones que jamás te esperarías, sobre todo en un título de **Spyro**, lo que ya es un atractivo, pero lo realmente relevante es que también se ha modificado el *gameplay*, que es la base de cualquier juego. Los ataques se han vuelto más agresivos, y sobre todo sencillos de marcar, como lo son las bolas de fuego que puedes escupir, lo que ocasiona que los combos sean muy fluidos, aunque no tan variados como nos hubiera gustado; pero aun así se nota el avance en relación con aventuras pasadas. Algo que hubiera sido muy interesante, y que no pudimos ver, sería la interacción con otros personajes, pero bueno, tal vez en otra ocasión se pueda dar esto.

KIRBY SQUEAK SQUAD







Una de las mascotas más populares de Nintendo es sin duda **Kirby**, pero a últimas fechas había estado un poco olvidada, y ya extrañábamos sus excelentes títulos de plataformas; pero por fortuna, después de varios retrasos y hasta rumores de cancelación, **Kirby Squeak Squad** para Nintendo DS por fin está a la venta, y reúne todo lo que los fans del género quieren, o sea, emoción y diversión al por mayor, así que prepárate para una de las mejores travesías de nuestro rosado héroe, que vuelve para recuperar su lugar.

En cuanto a **gameplay**, resulta muy parecido a **Kirby: Super Star** de Super Nintendo, es decir, tienes que recorrer decenas de niveles en busca de tesoros, y dependiendo del tamaño del mismo, será la dificultad para obtenerlo. Por cierto, debemos mencionar que en esta ocasión, los enemigos a vencer serán unos ratones que se han apoderado de las posesiones más importantes del reino. Quizá vamos a extrañar al **King Dedede**, pero es buena idea darle descanso a este villano, y refrescar la historia de estos juegos, que siempre han sido buenas.



De regreso a los orígenes

Cuando jugamos **Kirby Canvas Curse**, que representó el debut de este personaje en el Nintendo DS, la verdad quedamos gratamente sorprendidos, ya que a pesar de no usar más que el *stylus* para dirigir a **Kirby** y atacar, es sumamente divertido, pero como que queda a deber un poco en duración, además de que no es una plataforma en toda la extensión de la palabra, lo que no agradó a los seguidores de la serie. Por tal motivo, Nintendo quiso recompensarnos con una aventura tal cual ha caracterizado a **Kirby** desde sus inicios allá en el NES, o sea, que se controle con pad y botones. Y podemos decirles que el trabajo realizado en **Squeak Squad** es sumamente bueno.



Elige tu comida

¿Cómo vas a derrotar a tus enemigos? Pues como ha sucedido siempre; con **Kirby**, ¡absorbiéndolos! Conforme avances, vas a encontrar personajes de todo tipo, cada uno tiene una manera de atacarte, pero si te lo comes, podrás usar su técnica a tu favor, lo que te ayuda bastante a avanzar, ya que hay movimientos que resultan más efectivos contra cierto tipo de enemigos. Anteriormente al tomar alguna habilidad, nos teníamos que quedar con ella hasta que consiguiéramos otra que nos complaciera, pero esto no ocurre aquí; ahora, en la pantalla táctil se va a representar el estómago de **Kirby**, y ahí se guardará un total de cinco ítems, que con tan sólo tocarlos con el *stylus*, usaremos de inmediato; esto, además de otorgar un mayor dinamismo a la aventura, también le da cierto toque de estrategia.



Un juego color de rosa

Kirby: Squeak Squad es un excelente juego para el Nintendo DS. Independientemente de si seas o no fan del personaje te va a encantar, debido principalmente a la acción tan constante, que pondrá a prueba tu habilidad en más de una ocasión; además, por si se te hacía poco incluye tres diferentes minijuegos que puedes disfrutar en competencias con varios de tus amigos. Definitivamente queda algo lejos del legendario **Kirby: Super Star** (considerado el mejor de la franquicia), pero hasta la fecha es el que más se le ha acercado. Te recomendamos bastante esta opción para que inicies con el pie derecho este nuevo año; te dará horas de alegría garantizadas.



CHIBI-ROBO: PARK PATROL

NINTENDO



Chibi-Robo! para el Nintendo GameCube fue una muy agradable sorpresa, y es que a pesar de estar pensado para un público infantil, cualquiera que lo pruebe queda atrapado de inmediato gracias a su simplicidad; por lo tanto, para que su secuela apareciera era sólo cuestión de tiempo, pero contrario a lo que todos pensamos, no es para el Cubo, no, esta vez la consola elegida ha sido el Nintendo DS, que gracias a sus cualidades únicas como la doble pantalla, nos ofrecerá una experiencia de juego totalmente diferente a lo que pudimos conocer en el GameCube, que de por sí ya era bastante buena.

Un nuevo mundo

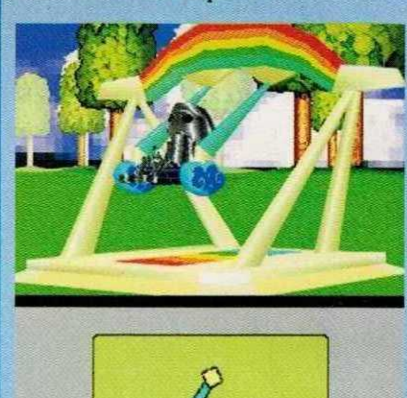
Pero como siempre ocurre con las secuelas, se mejoran varios aspectos, y uno de ellos fue precisamente el que puedas explorar los exteriores de tu hogar, más específicamente el patio. Según la historia, **Chibi** seguía ayudando a sus dueños en todo lo que podía, pero de la noche a la mañana, todas las herramientas con las que cuidaba el jardín desaparecieron... no, ese no es el principal problema, sino que además, todas las flores que ahí estaban sembradas, ¡se han convertido en monstruos! volviendo un lugar inaccesible esa parte de la construcción, y obvio, tu objetivo será descubrir que lo ocasionó y remediarlo lo más pronto que puedas.

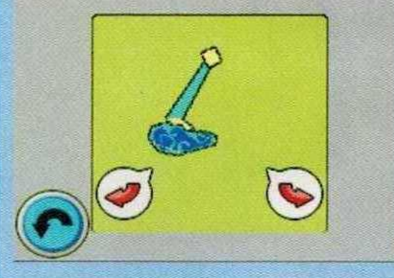
Para hacerle frente a tan grande reto, **Chibi** ha tenido que aprender nuevas técnicas para salir adelante, y es que si recuerdas, en la versión anterior, todo se limitaba a cargar y a empujar, lo cual aquí ya no es así. Tan sólo imagina que en **Park Patrol**, podrás manejar diferentes vehículos, (lo cual por cierto, se hace mediante la pantalla táctil), pelear con los enemigos, usar infinidad de accesorios, y por si fuera poco hasta bailar, lo que te sirve para volver a la normalidad a las flores afectadas.



La ayuda nunca está de más

En la primera parte de este juego, **Chibi** debía ayudar a la familia Sanderson a realizar varias labores domésticas, lo cual para nada es una buena historia, pero sí era muy entretenido controlar al robot dentro de la casa, y más por que su tamaño es muy pequeño, lo que permitía explorar literalmente hasta detrás del refrigerador. El punto negativo era que cuando querías salir al exterior no era posible, o sólo podías moverte en áreas sumamente pequeñas como balcones, lo que si bien no te limitaba, sí te frustraba un poco.





Conéctate a la diversión

El uso del *stylus* y la doble pantalla han logrado que este **Chibi-Robo!** mejore en varios aspectos en relación con el original, permitiendo que puedas usar cada uno de los ítems de la mejor manera posible. Sus gráficos son en 3D y la verdad que están muy bien hechos; lógicamente se nota una definición menor a la del GameCube, pero eso no afecta en los más mínimo la experiencia de juego. La dificultad, aunque es baja, un jugador experimentado puede terminarlo al 100% aumentando así el reto; en conclusión, es un buen juego que puede disfrutar cualquier persona.






Aquí es cuando
apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Select Activity
Think
Touch the heaviest item.
OK
Descubre quién es el más listo con Big Brain Academy.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite
and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo
system sold separately. mario.nintendo.com







Wii Sports

GAME INCLUDED!
JEU INCLUS!
JUEGO INCLUÍDO!



Ya todos sabemos que en la consola de nueva generación de Nintendo: Wii, encontramos en nuestro empaque: Wii Sports. Un título que incluye 5 disciplinas que te hacen vivir la emoción de los deportes de una manera súper real. Baseball, boliche, box, golf y tennis son las opciones que tenemos y con las cuales hemos pasado ya ratos de completa diversión. Pero ¿Cuál es el deporte favorito de todos los integrantes del staff de Club Nintendo? Entérate de esto y más en esta renovada Perspectiva CN.



TOÑO RODRÍGUEZ

Si tuviera que decidirme por un Top 5 de Wii Sports, la primera opción sería Golf. Aun cuando no soy aficionado a este deporte, tengo que decir que es el mejor. Aquí influyen más los movimientos que realizamos con nuestro Wiimote. Además, el viento, distancia y tipo de palo son fundamentales para un buen tiro. Segunda: Box. Me gusta porque utilizas los dos controles, y los golpes marcados responden muy bien (no tan rápido, pero bien). Tercera: Boliche. Con este juego nos hemos pasado ratos muy divertidos. Me agrada jugarlo pero estando acompañado; solo, no. Cuarta: Tenis. Cuando lo jugué en el E3 me gustó. Lástima que después conocí las demás opciones. Quinta: Béisbol. Creo que le faltó algo; el sólo batear y lanzar la bola no me convence mucho.



ALEX "PANTEÓN"

Siempre lo he dicho: los gráficos no hacen grande a un juego, sino su gameplay y la diversión que te proporcione. Nintendo lo hace nuevamente y demuestra cómo un concepto tan sencillo puede convertirse en algo excepcional. Los juegos de deportes nunca han sido mi fuerte, pero con Wii Sports la cosa cambia; la forma de jugar las cinco disciplinas es extremadamente divertida y lo mejor es que te hace pasar gratos momentos en compañía de tu familia y/o amigos. Mi deporte favorito de Wii Sports es el box y después el boliche; aunque todavía no domino hacer chuzas tan seguido; en el box sí me defiendo y estoy listo para cualquier reto. Lo mejor de todo esto es vernos a nosotros mismos -en nuestra modalidad de Miis-, participar en Wii Sports.



JUAN "MASTER"

El Wii es un sistema sorprendente. A pesar del poco tiempo que lleva en el mercado, podemos darnos cuenta de su potencial, y una buena muestra de esto es Wii Sports, un juego que, aunque sencillo, es superdivertido. Parte de esa diversión se da gracias a los Miis, que son personajes que te representan dentro de los cinco deportes que contiene el título; en verdad que puedes morirte de la risa mientras tratas de crear a algún familiar o amigo; es simplemente una gran idea que vuelve más interactivos los juegos. En cuanto a los deportes que se incluyen, los que más me han gustado son el boliche y el tenis, y jugarlos con cuatro de tus amigos es la locura. Espero que en un futuro podamos ver una segunda parte con más actividades y funciones en el control del Wii.



HUGO "CROW"

En lo particular me agradan los cinco títulos, pero el que más juego es el de box. A la primera oportunidad nos ponemos a repartir golpes al aire para ver cómo nuestros Miis besan la lona para demostrar quién es el verdadero rey del cuadrilátero. Es bastante cómico ver a ambos Miis luchando, y más aún cuando la gente pasa y piensa que estamos locos, pues nos ven tirando golpes a la pantalla. En general, la diversión es bastante y por ello no dudo en recomendarlo. Debes realizar los movimientos con lentitud para que registre tus acciones, pero ya que aprendes bien cómo funciona el arte del boxeo en el Wii, no pararás de jugar este fabuloso título incluido en Wii Sports. Otro de mis candidatos es el tenis: simple, divertido y bastante realista –de no ser porque no necesitas moverte para ir por la bola-.

Perspectiva



PEPE SIERRA

Todavía al día de hoy sigo con la bocota abierta después de haber jugado Wii Sports. Nintendo apostó y ganó. Aquí no necesitó de las megaimágenes con 1,000 millones de píxeles ni terceras ni cuartas dimensiones. Con los gráficos más simples del mundo, Wii nos presenta cinco juegazos de deportes y no sé a cuál irle. Lo único que sé es que los jugadores más exigentes se han sorprendido y Wii los ha puesto a jugar horas y horas. Me encantó el boliche porque yo jugué hace mucho en torneos, y es increíble ver cómo te responde el control a los tiros. Pero el que me sigue encantando es el tenis. No sé cuántas retas he jugado, pero sí les puedo decir que he competido con grandes tenistas de la vida real y ellos mismos no pueden creer la nueva forma de juego. De hecho ya les he ganado. Es un hecho: una vez que tomas el control en tus manos ya no lo puedes dejar.



FRANK

Wii Sports pudo haber salido como 5 títulos diferentes y nadie hubiera dicho nada. El hecho de que venga incluido con tu sistema Wii me pareció una gran idea de Nintendo. Los 5 juegos que incluye me gustaron, pero el boliche y el tenis son mis favoritos.

Quien ha practicado el boliche estará de acuerdo conmigo en que hasta ahora no había nada tan parecido a la realidad. Así es en Wii Sports: es tan real que sólo falta el festejo de todos los que están en las mesas cuando alguien consigue hacer un buen juego. En el caso del tenis, jugarlo es muy sencillo y ponerse a dar de raquetazos entre cuatro amigos a la vez es lo mejor de este gran juego.

Así es que junta a tus cuates, consigue botana ¡y a divertirse con Wii Sports!



SPOT

Mi orden de preferencia es tenis, box, boliche, béisbol y por último golf. La verdad es que desde que vi cómo Miyamoto y Reggie se echaban un partidito de tenis en el E3 pasado, supe que ese título iba a ser un hitazo tremendo -al menos para mí-, y claro, aquí en la redacción nos la pasamos divertidísimos jugando uno que otro match y... si por alguna extraña razón llega a haber diferencias, pues se soluciona fácilmente en el box, el cual disfrutamos mucho ya que, por si fuera poco, nos sirve de ejercicio. Volviendo al tema, siento que el juego de tenis es como la pauta para que todo aquel que no haya tenido un control de videojuegos en sus manos, inicie con el pie derecho y pierda el miedo a los complicados comandos, ya que es fácil y muy intuitivo.



AXY

A lo largo de todo mi tiempo como videojugador, he podido disfrutar de numerosos títulos de deportes y competencias en general, pero nunca me había emocionado tanto como lo he hecho con el Wii, y especialmente con Wii Sports. Esta gran opción es recomendable para todas las edades por su sencillez y facilidad para aprender a jugar; puedes invitar prácticamente a cualquier persona a pasar horas de sano entretenimiento en los cinco deportes que incluye Wii Sports, o bien practicar tú mismo para ver qué nivel obtienes en cada competencia. Mis eventos favoritos son box, tenis y golf; también retamos en los demás, pero éstos son los que más me gustan. Lo gracioso es cómo, además de gozar de un buen videojuego, también podemos hacer ejercicio mientras tanto.





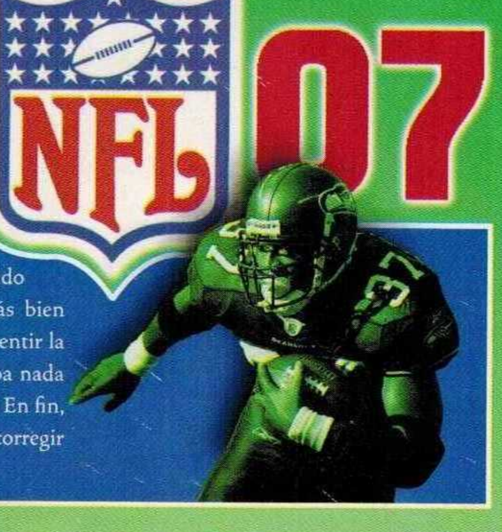








MADDEN NFL 07

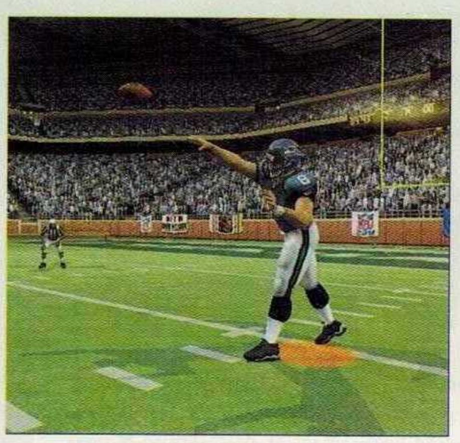


Año tras año la franquicia de **Madden** ha perdido algo de su fuerza, debido principalmente a que las mejoras no representaban algo "palpable", sino más bien eran simples actualizaciones, que si bien ayudan a que los aficionados puedan sentir la emoción que representa jugar con su equipo favorito, en cuanto a gameplay no significaba nada nuevo; de hecho, en varias ocasiones, en lugar de dar un paso adelante, éste era hacia atrás. En fin, el tiempo ha pasado y otra vez estamos ante un nuevo **Madden**, donde se nota que quieren corregir sus errores, esta vez apoyados con el nuevo control del Wii.

Las primeras anotaciones

Muchos no lo saben, pero **Madden** es la franquicia más vieja de Electronic Arts. Con decirles que en sus primeras apariciones no había jugadores como los hay ahora; más bien eran unos puntos de colores que centelleaban. Desde aquellos años, cada versión fue avanzando, utilizando los adelantos tecnológicos de cada nuevo sistema que salía para mejorar la experiencia de los jugadores. Pero en la época del Nintendo 64 empezaron los problemas, y es que parecía que la imaginación se les había terminado a los programadores, y no es que los juegos fueran malos, sino que no se notaba ya ninguna diferencia entre las ediciones.

Se sabía que para mejorar, lo que debía cambiar era la interfaz, por lo que ha sido retocada mil una veces, siempre tomando como referencia el sistema de pases; hemos realizado esta acción presionando un solo botón, o varios, o dirigiendo un *stick*, los dos, con los botones y el *Stick*, etc., pero más que una mejora notable, lo único que han logrado es confundir al usuario final, quien se ha quejado bastante de esto último, porque no terminan nunca de acoplarse, como sucede en otras de sus franquicias como **FIFA** o **NBA Live**.



¡No te detengas!

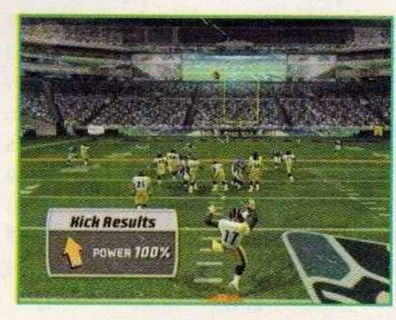
Cuando te toca correr, no sólo se trata de esquivar a los bloqueadores como si fueran enemigos de un juego de plataformas, porque aquí muchas veces los vas a tener que enfrentar para pasarlos; ¿cómo se hace?; pues muy sencillo, con el Nunchuck o el control remoto. Ya que estés a punto de chocar o cuando te tengan sujetado, mueve rápido cualquiera de los dos controles hacia el lado donde esté el contrincante; con esto tu jugador lo empujará o se intentará liberar. Te recomendamos que siempre anticipes este movimiento, así no tendrás problemas de efectividad, sobre todo cuando sean muchos y seguidos los defensores de los que tengas que escapar.

- Compañía: **EA Sports.** • Desarrollador: **EA Canada.**
- Clasificación: **Teen.** • Categoría: **Deportes.**
- Jugadores: **1/2.**

Renovarse o morir

El problema era grave. EA no podía dejar que su serie más longeva poco a poco perdiera su inmensa popularidad, pero por fortuna para ellos (y para nosotros), Nintendo les dio la solución ideal con el Wii. Es obvio que el innovador control de la consola es lo ideal y justo lo que necesitaban para realmente mejorar su juego; y vaya que lo aprovecharon: hasta para los detalles más pequeños han implementado alguna función con el Wiimote o con el Nunchuck, lo que provoca una inmersión pero sobre todo diversión como nunca se había visto en la serie, y eso es lo que vuelve a este **Madden** tan especial: lo divertido que es jugarlo.





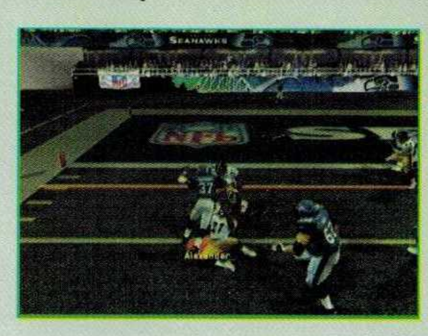
TIENES LA VENTAJA DE QUE TÚ ESTARÁS EN EL CAMPO

Demuestra la fuerza de tu brazo

Para mover los jugadores dentro del campo usas el *Stick* del Nunchuck y los diriges de manera normal, es decir, a donde muevas el *stick* irán tus jugadores. Pero la cosa cambia y se empieza a poner interesante cuando tienes la ofensiva del equipo; primero tenemos los pases; haz de cuenta que cuando se rompan las formaciones, varios de tus compañeros saldrán corriendo hacia la zona de anotación, y un botón arriba de ellos representará a cuál vas a lanzar el pase. No creas que con presionarlo vas a mandar el balón, no; sólo indicarás a quién se lo quieres pasar. Una vez que hayas hecho esto, debes situar el Wiimote a la altura de tu cabeza, simulando que tienes el ovoide en tu poder, y cuando te sientas listo (o antes de que te lo quiten), recrea el movimiento del pase y el balón saldrá de tus manos a las de tu compañero... bueno, siempre y cuando lo hayas hecho con la fuerza necesaria, factor que afectará bastante tus ofensivas.







Si tú eres quien está defendiendo, los controles no varían mucho, pero de igual manera debes acostumbrarte. Con el *Stick* vas a mover a tus defensores, pero antes de hacerlo, debes elegir a cuál de todos vas a controlar. Al iniciar la ofensiva de tu rival, de inmediato ubica a los posibles receptores, y no tanto al quarterback, pues de ése se van a encargar tus compañeros, y cuando ya lo tengas cerca tienes dos opciones: presionar el botón A para derribarlo o mover el Nunchuck; el único detallito que no nos gustó tanto es que cuando estás dentro de esta modalidad, a veces ni siquiera tienes participación, o sea, el resto de tu equipo calma la tempestad, lo que llega a restar la emoción del momento.

fotos: EFE





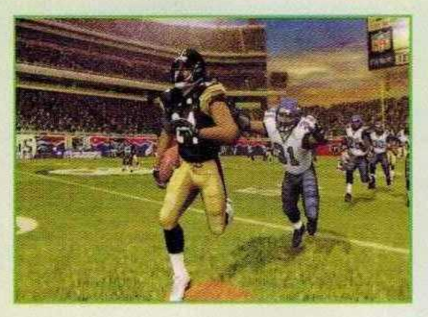
¡Es bueno, es bueno!

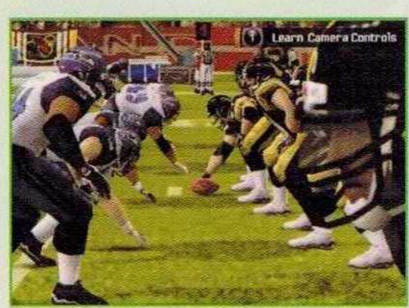
La diferencia entre ganar o perder un partido de futbol americano, muchas veces reside en los puntos extras, es decir, los que consigues pateando el balón por entre los dos postes que se ubican en los extremos de la cancha, por lo que tienes que aprovecharlos de la mejor manera. Y como debes imaginar, esta acción también la realizas con ayuda del Wiimote; cuando te dispongas a cobrar uno de estos disparos, primero debes ubicar la dirección y la altura que éste va a tener, lo cual defines con el *Stick*, ya después con el botón A mandas a tu jugador a dar la patada, y justo cuanto esté a nada de conectar el balón, mueve el Wiimote de abajo hacia arriba y así conseguirás los preciados tres puntos, dependiendo la fuerza con la que lo hagas.

Además de todo lo anterior, que es bastante útil, con el Wiimote tienes otras opciones, como lo es el seleccionar a los jugadores que mejor estén ubicados en el campo; esto lo logras con un cursor que siempre está activo, y cuando lo posicionas sobre alguno de tus elementos y presionas A, de inmediato tomas control sobre él. Por si fuera poco, también te ayuda a navegar en los menús volviendo todo más accesible e intuitivo, como si estuvieras revisando el contenido de una película en DVD.









Un juego profesional

Pasando a otro tipo de cuestiones, podemos comentarte que podrás seleccionar a cualquier equipo de la NFL, y cada uno contará con su plantilla actualizada de jugadores; los estadios ahora se notan más vivos que antes, y no sólo porque los aficionados griten durante todo el encuentro, sino incluso porque sus modelos están más elaborados; ya no serán un color en la grada nada más lo que te ayudará a vivir más intensamente los encuentros. Para salir con la victoria tienes a tu disposición cientos de estrategias, tanto para defenderte como para atacar, lo que será un verdadero deleite para los fans de corazón de este rudo deporte.



Da todo por tu equipo

No tenemos problemas en decir que **Madden 07** para Wii es la mejor de todas las versiones que ha tenido esta serie. El control del sistema vuelve a la interfaz tan simple que cualquiera puede participar sin miedo a equivocarse o a no entenderle. Del mismo modo, hay que destacar la visión de EA al utilizar las nuevas herramientas que Nintendo está proporcionando a la industria; ojalá que siga por este camino y pronto nos sorprenda con mejoras en otras de sus franquicias, lo que permitirá que poco a poco esa etiqueta que le han puesto de compañía para jugadores casuales se caiga.

RANKING

1 — 10

MASTER: 9.0

Nunca me han gustado mucho los juegos de futbol americano (quizá porque no entiendo el deporte, ¡ja, ja, ja!), pero debo decir que esta versión para Wii de Madden 07 es excelente. Me divertí mucho jugándolo, y gracias a la inteligencia artificial, te metes bastante al juego, y sin darte cuenta empiezas a gritar y a celebrar tus pases... al menos yo lo hacía. A nivel gráfico es muy bueno, se nota una mejora en las texturas y en los movimientos de los personajes, los cuales son más fluidos, y ni qué decir de la cantidad de modos de juego que tienes. Te aseguro que no te va a aburrir en un muy buen rato, y si no tienes experiencia en este género, no te preocupes, te vas a divertir igual que los que sí la tienen.

CROW: 9.0

Cuando tuve la oportunidad de jugar Madden 07 para Wii, me encantó la forma tan práctica con que controlas los movimientos de los jugadores, más aún cuando eres el quarterback, ya que con el simple movimiento de tu brazo -como en la realidad- podrás dirigir los mejores pases de la historia. Parece sencillo, pero esta nueva forma de vivir el futbol americano es realmente atractiva para cualquier tipo de videojugador. Quizá en el aspecto gráfico le falta un poco, pero no será crucial, puesto que el corazón de este título se basa en el control y éste responde de maravilla.

PANTEÓN: 9.0

El deporte más estratégico del mundo siempre ha estado en el mundo de los videojuegos desde sus inicios, y conforme éstos han ido evolucionando, hemos podido experimentar de manera más realista toda la emoción de esta ruda disciplina jugando con nuestros amigos. La serie de Madden es sin duda uno de los exponentes más reconocidos de este género, y ahora tenemos en nuestras manos la versión del 2007, la cual me atrevo a decir que es el mejor juego de futbol americano jamás creado. Si eres fan del 'tocho', simplemente no lo puedes dejar pasar.



AQUÍ ES CUANDO TE VAS A UN LUGAR MEJOR.

Bienvenido al nuevo Mushroom Kingdom. Donde el mushroom especial te agranda. El warp pipe te lleva a un mejor lugar. Y puedes jugar con Mario vs Luigi en modo multiplayer. Este es el nuevo juego de Super Mario Bros.® Esto sólo pasa en el Nintendo DS.

New SUPER MARIO BROS.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Comic Mischief

NINTENDO DS™



Tips The Legend of Zelda: Twilight Princess

Hemos vivido innumerables batallas junto al héroe legendario; incontables son los momentos en que hemos salido airosos de dificultades; quizá algunas veces hemos caído, pero hemos tenido la fuerza para levantarnos y terminar nuestro propósito. El tiempo ha pasado desde aquella última confrontación donde vencimos al mal... pero ahora, esa maldad que exterminamos está de regreso, y nuestro héroe, Link, te espera para que ambos empuñen una vez más la **Master Sword** y sean partícipes de una leyenda más... de **La Leyenda de Zelda**. Te preparamos una serie de consejos para que desde tu primer contacto con **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, estés listo para afrontar este gran reto, y pasar todas las dificultades que se te pudieran presentar de una manera no tan complicada; así que, sin más, comencemos.

Un nuevo control para el héroe legendario

Una de las principales causas por las que este título haya sido publicado para Wii, fue el nuevo control de la consola. Al comenzar a jugar, se siente un poco raro, pero no pasa mucho para que tus manos se acoplen a sus nuevas características, que enseguida te comentamos para que comprendas mejor.

NUNCHUCK

Con este aditamento que va conectado al Wiimote controlas a **Link**, y lo mueves por todos los niveles gracias al *Stick;* ya sabes, dependiendo de qué tan suave o fuerte lo hagas, será la velocidad con la que se desplace.

Con el Botón Z tenemos las mismas funciones que con **Ocarina of Time**: al presionarlo cambias la cámara justo atrás de ti, y cuando hay algún enemigo cerca, lo enfocas de manera que no lo pierdes de vista y puedes atacarlo de una manera constante sin riesgo a que te sorprenda.

También contamos con el botón C, cuya función, aunque simple, es muy útil, ya que te permite acceder a una vista fija de primera persona con la que puedes checar todo a tu alrededor para ubicarte mejor.



WIIMOTE

En el control remoto tenemos el clásico botón A, que te sirve para ejecutar un sinfín de acciones que tiene **Link**; el botón B, que se ubica en la parte posterior del control, sirve para asignar cualquiera de los accesorios que vayas obteniendo, como las botellas, por ejemplo.

Los botones 1 y 2 van a desplegar el mapa de las regiones que te encuentres explorando; te recomendamos usarlos constantemente, son de gran ayuda para los niveles grandes en los que no tienes bien identificado a dónde llegar.

El control pad sirve para que organices tus ítems en las direcciones izquierda, derecha y abajo, no así en la de arriba, porque ésta tiene una función especial, de la cual te platicaremos un poco más adelante.

Los primeros golpes

Muy bien, ya repasamos lo que puedes lograr con el Nunchuck y el Wiimote, y como pudiste notar, se utilizan todos los botones, no hay alguno que quede fuera, lo que habla de lo completo que está el título. Pero bueno, ahora pasemos a lo interesante: las armas; no vamos a enumerar todas, pero sí las más útiles y con las que puedes obtener un mayor provecho al jugar.



ESCUDO

Vas a encontrar varios a lo largo de tu aventura. Como es lógico, sirve para defenderte de los ataques enemigos. Al presionar Z, automáticamente **Link** tomará su escudo. Es importante que tengas en mente que no sólo podrás escudarte, pues en ocasiones será la solución para algún *puzzle*, así que tómalo en cuenta.



ESPADAS

Llegamos a la parte interesante del asunto, la espada, parte fundamental para hacer frente a tus enemigos. Al principio consigues una de madera, pero conforme avances obtendrás mejoras, hasta que tengas en tu poder la **Master Sword**.

Los ataques que puedes realizar con ella son muy variados, y van más allá de sólo "pegar por pegar". Antes de entrar en detalle, debemos decir que para atacar no usas botón alguno, sino sólo tienes que mover el Wiimote como espada y **Link** comenzará a ejecutar lo mismo dentro del juego. Antes de que empieces a imaginar mil y una formas de usarla, tienes que saber que no detecta las inclinaciones como lo hace en Red Steel, por ejemplo, sino que aquí, aunque te avientes una rutina estilo Kill Bill, no va a afectar en lo más mínimo. Bueno, aclarando lo anterior, continuemos.



Si agitas el control sin usar el botón Z, tus ataques serán verticales y en diagonal, pero si presionas dicho botón, serán horizontales; más que para dar variedad a los ataques, esto debes recordarlo para que en posiciones poco favorables puedas causar el daño esperado a tus rivales, y no estés pegándole a otros objetos como cajas o paredes.



El movimiento más emblemático de la serie, el *Spin Attack*, no podía quedar fuera; lo único que ha cambiado en él es la forma de realizarlo, ya que no tendrás que dejar presionado un botón o dar un giro con el *Stick*, sino que ahora se realiza de manera más sencilla, lo que permite que sea más común en tus jugadas. Para emplearla bastará con que muevas el Nunchuck de izquierda a derecha rápidamente.



Un ataque más agresivo es el que logras al presionar A mientras tienes oprimido Z; **Link** dará un salto y golpeará de manera más fuerte; ideal para terminar una combinación o para eliminar a los enemigos débiles pero molestos; un ejemplo serían los murciélagos.



Técnicas de conjunto para las peleas

Ahora que dominas el arte de defenderte y atacar, debes aprender a medir los tiempos, a esperar el momento exacto para dar un golpe. Cuando ubiques a un monstruo con el botón Z, no lo sueltes, déjalo presionado, y así podrás girar alrededor suyo sin darle la espalda. Cuando quieras atacar sólo mueve el Wiimote, pero no olvides que varios enemigos saben esquivar también, por lo que si se cubren, pueden contraatacar.



Lo mejor que puedes hacer es esperar a que ellos tomen la iniciativa, y en ese instante aproveches para darles con todo lo que tengas. Ahora bien, si los ataques rivales son muy constantes, si mueves el *Stick* hacia cualquier lado y presionas el botón A, darás un salto para alejarte y ponerte en un mejor plano para continuar. Un buen tip que te damos es que inmediatamente que saltes hacia atrás, lo hagas hacia enfrente pero atacando; es inesperado y bastante efectivo.



No tengas piedad

Muchas veces, por más que dañes a ciertos monstruos, no los vas a poder eliminar sino hasta que les des un golpe final; tomemos por ejemplo a las arañas gigantes: cuando las dejas inconscientes y te distraes con otras cosas, éstas vuelven a la batalla, pero para que no te pase, acércate a ellas y con el botón A les darás lo que se conoce como "el golpe de gracia", con el que ya no te causarán dolores de cabeza.



Apunta con firmeza

Para poder utilizarlos, antes debes equipar cualquiera de los dos ítems en el botón B; ahora bien, presiónalo e inmediatamente aparecerá un puntero en la pantalla que puedes mover con el Wiimote; en el caso del arco es muy práctico, porque te evita estar calculando de manera milimétrica hacia dónde quieres disparar; sólo te recordamos que si te acercas demasiado a tu monitor, la señal se perderá y no regresará sino hasta que vuelvas a colocarte a una distancia prudente, más o menos de un metro.





Arco y resortera

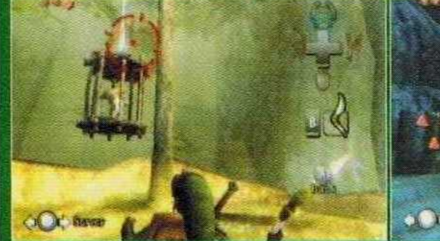
Estos dos accesorios son ya también legendarios, pero aquí cambia un poco la manera de utilizarlos, porque vas a contar con todas las ventajas que ofrece el nuevo control, lo que te permitirá resultados óptimos. Pero mejor vamos a ver más a detalle cómo funciona y de qué manera te pueden servir para resolver los acertijos del juego, además de derrotar a los enemigos.

Lo más obvio es que puedes usarlo para combatir a tus oponentes, pero además de eso puedes activar algunos *switches*, por lo que nunca debes dejarlo de lado en la resolución de los calabozos. No lo utilices para el combate cuerpo a cuerpo, porque quedas totalmente indefenso, situación que tus enemigos no tardarán en aprovechar. Por esta circunstancia, es preferible accionarlo sólo para ataques a distancia, donde se te permite un rango de movimiento mayor.





En el caso del bumerán y el *hookshot*, éstos tienen otra función muy especial, que es la de atraer a ti ciertos objetos como las bombas; en el caso del primero, puedes marcar cinco objetivos, o sea que antes de que el bumerán llegue a tus manos puede pasar o golpear cinco diferentes objetos, lo que te puede servir para que primero tomes algún elemento y lo traslades a otro punto en una sola tirada.





Cabalgando por el mundo

De ninguna manera podía quedar fuera de esta versión de **Zelda, Epona.** Ella te va a facilitar bastante tus traslados en cualquiera de las zonas en donde te encuentres, pero donde mejor se nota es cuando estás en Hyrule, porque es la parte más extensa del reino, y si no contaras con su ayuda, te tardarías bastante en llegar de un lugar a otro.



Para controlarla no tienes mayor problema; para moverte usas el *Stick* del Nunchuck, y cuando necesites incrementar tu velocidad podrás darle un golpe con las piernas y así alcanzar algún objetivo en específico. Toma en cuenta que no puedes golpear cada vez que quieras, tienes un cierto número de oportunidades, y al dejar de considerarlas, éstas se van regenerando poco a poco; para que te quede más claro, funcionan igual que las zanahorias de **Ocarina of Time.** Un tip que te podemos dar es que nunca utilices el último golpe, pues de este modo los demás se regenerarán más rápido.



Ataques en movimiento

Desde hace mucho se comentó que las batallas a caballo ahora serían más intensas, y la verdad que así es. Tienes varias maneras de combatir cuando estás sobre **Epona.** Primero mencionaremos las que ya debes de haber visto, que son con el arco, resortera o *hookshot*. Cada una de estas armas puedes activarlas cuando estás montando a caballo; a pesar de que vayas en movimiento son muy fáciles de usar, sólo fija bien tu blanco y dispara.





Tal vez se te puede complicar al principio, por lo que te recomendamos usar el botón Z para enfocar a tu enemigo y así tus disparos vayan automáticamente a él, sólo que debes ser muy rápido para hacerlo de este modo, aunque eso sí, para empezar es lo mejor.

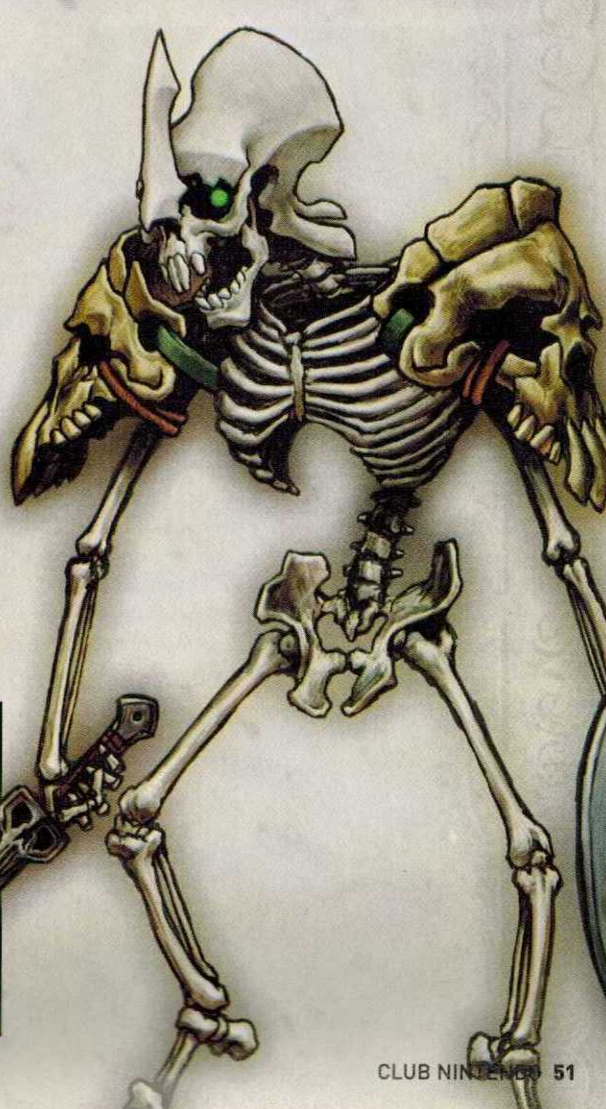




La espada no queda fuera de estos enfrentamientos, y déjanos decirte que es muy emocionante; por lo general entra en escena en las persecuciones; al agitar el Wiimote realizas los ataques. Lo ideal aquí es acercarte de cualquiera de los dos lados a tu oponente, ya que de frente o por la espalda te pueden dañar a ti y sin que puedas conectar un solo embate.

Cuando estés en una buena posición, no dejes de atacar. Ahora bien, ¿qué sucede cuando estás rodeado? Pues sencillo: el Nunchuck también tiene utilidad, sólo agítalo y **Link** moverá su espada alrededor de su cuerpo, derribando a cuanto adversario esté cerca; esto es muy útil porque hay ocasiones en que los enemigos secundarios son bastante molestos, por lo que para que no se vuelvan un dolor de cabeza, puedes derrumbarlos con esta técnica.





La luna llena se posa sobre Hyrule

Son muchas las nuevas cualidades que **Link** tiene en esta aventura, pero la que más utilidad tiene es la de transformarte en lobo. No se trata nada más de una especie de medio de transporte; al estar en esta condición tienes habilidades totalmente distintas a las que tienes cuando eres humano; te vamos a describir cada una para que puedas sacarles el mayor provecho.



Al ir corriendo y presionar A, no sólo vas a atacar, también darás un pequeño salto, que nunca debes olvidar, porque hay ocasiones en las que puede marcar la diferencia entre avanzar o quedarte atorado varios minutos. Por lo regular es más útil en los lugares altos, como casas o montañas.



Si recuerdas en **A Link to the Past** para el Super NES y Game Boy Advance, **Link** podía cavar gracias a una pala, y esto te permitía buscar en cualquier rincón algo interesante; pues bien, se puede decir que esto se ha retomado, no con una pala, pero sí con una característica para tu estado de lobo. Con la dirección abajo del control pad, el canino comienza a realizar hoyos; lógicamente no en todos lados vas a encontrar algo bueno, pero por lo menos sí un par de corazones.



Lo primero es la velocidad: recorres grandes distancias en mucho menos tiempo del que harías como **Link**, pero más que nada te ayuda a esquivar mejor los ataques enemigos, porque puedes rodearlos, alejarte o acercarte tanto como quieras; con esta cualidad siempre estarás en ventaja.



Si quieres atacar usas el botón A o agitas el Wiimote, al igual que el Nunchuck, con el que marcas un ataque con la cola similar al giratorio que tiene **Link**. Siempre enfoca bien a tus enemigos para que no seas víctima de algún contraataque; para los enemigos terrestres es mejor usar el Wiimote o el Nunchuck, mientras que para los voladores como gárgolas o murciélagos, es preferible el botón A, ya que son embates más directos.





Muchas veces vas a llegar a lugares que no puedes abrir o que en la entrada alguien te impide el paso; en tales condiciones procura siempre rodear el inmueble, fijándote muy bien en las cajas o en cualquier objeto que esté junto a ese lugar, ya que al destruirlo puedes encontrar alguna marca que te indique que ahí puedes cavar y así entrar sin ser visto.





Los animales pueden ver cosas que los humanos no, y queda demostrado cuando eres lobo, ya que al ir avanzando, sobre todo en calabozos, podrás ver unas luces flotando, que no son otra cosa que espíritus, y en ese instante, si presionas izquierda o derecha en el Pad, activas una especie de sexto sentido que te permite apreciarlos en su aspecto original, además de que puedes escuchar lo que decían instantes antes de dejar de existir.



Pero no todos son pacíficos, hay algunos que te van a agredir cada vez que te acerques a ellos, así que cuando veas una luz que se mueve sin sentido aparente, cambia a tu nueva visión (que por cierto es ilimitada, o sea, la puedes traer activa el tiempo que necesites), y prepárate para lanzar un ataque. Al eliminar a estos seres te van a dejar su esencia, la cual si guardas más adelante la puedes cambiar por interesantes ítems, pero bueno, esa es otra historia.



En la visión que ya te hemos comentado, también vas a encontrar rastros, que son parecidos a una neblina leve; siempre trata de seguirla, ya que a sus alrededores vas a hallar la solución a varios *puzzles*, o por lo menos unas muy buenas pistas. Al usar tu sexto sentido el rango de visión se reduce, y cuando estás siguiendo estos rastros no puedes darte ese lujo, porque eres vulnerable a los ataques, así que lo mejor que puedes hacer es dar cierta cantidad de pasos e irla combinando con la vista normal.



LAS MELODÍAS SIGUEN PRESENTES

El que aquí no haya un instrumento musical como en **Ocarina of Time** no significa que no puedas interpretar una que otra melodía, aunque aquí lo haces aullando. Cuando estás cerca de ciertas plantas puedes aullar para obtener algunas acciones, como por ejemplo hablar con algunos animales, pero eso lo vamos a ver más adelante; por lo pronto te vamos a explicar cómo funciona el sistema de pentagrama en este **Zelda**.

Aparecerá un rectángulo con varios cuadros dentro, donde algunos de los lados estarán de color azul, y del extremo izquierdo una luz comenzará a avanzar, y con el *Stick*, tú seleccionas su ruta por el pentagrama, la que obviamente es la que está en azul. Es muy importante que cada vez que veas estas plantitas las pruebes para ver si obtienes algo; en ocasiones no ocurrirá nada, y esto se debe a dos factores: a que en ese momento te falta accionar algo más, o a que simplemente esa planta es para llamar a **Epona** cuando tienes tu forma de **Link** y no cuando estás como lobo.
Quizá no le veas tanta relevancia como la tenían los pentagramas en **Ocarina of Time** o en **Wind Waker,** pero créenos, esto te va a sacar de aprietos más de una vez, ya que también puedes pedir ayuda a algunos animales, (como le veremos adelante), así que atento, ya que si quieres completar el juego al máximo no debes dejarlas de lado



El ataque más poderoso que tienes en esta forma es el que generas dejando presionado el botón B; con esto un círculo de color negro comenzará a expandirse debajo de ti, y al soltarlo te vas a lanzar contra todos los enemigos que estén dentro del mencionado campo; muy útil para cuando te encuentras rodeado, pero eso sí, tienes que ser muy preciso, porque si te tardas demasiado perderás la energía ganada y quedarás indefenso ante cualquier ataque.



Cabe mencionar que hay enemigos dentro del Twilight que sólo puedes derrotar mediante esta técnica, ya que si intentas vencerlos individualmente, cuando quede solamente uno, éste va a revivir a los que ya hayan caído; en estos casos lo que mejor funciona es dejar fuera de combate a todos los que se pueda de modo que sólo queden dos vivos, los cuales debes centrar en tu campo de energía y eliminarlos, así de simple. Esto te lo decimos porque cuando son más de tres los enemigos, resulta algo complicado que todos entren al círculo por las distancias tan grandes que hay entre ellos, además de que si te tardas en acabar con ellos te pueden causar más daño del que te imaginas.





LA AYUDA EXTRA NUNCA ESTÁ DE MÁS

Para terminar el juego de manera completa, tienes que explotar una de las cualidades que tienes en tu forma de lobo, que es el poder hablar con los animales; quizá al principio no le encuentres mucho chiste y hasta te pases de largo cuando veas alguno en tu camino, pero te garantizamos que si les das su tiempo, vas a obtener consejos muy valiosos, e inclusive la solución a interrogantes referentes a los calabozos.



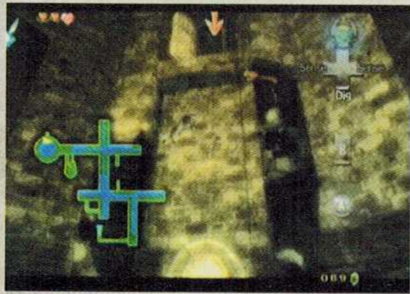
Una compañera fuera de lo común

Cuando llegas al Twilight por primera vez, no sabes mucho de por qué estás ahí ni de lo que debes hacer, pero no tienes que preocuparte demasiado, ya que a partir de ese instante aparece un personaje bastante peculiar que te va a ayudar (muy a su manera), como sobrevivir en dicho lugar; seguramente ya la conoces, su nombre es **Midna**.

En tu forma de lobo casi siempre va a aparecer montándote, ya que como es muy pequeñita, no pesa mucho; ella te va a dar varios consejos, siempre alertándote con su risa por medio del Wiimote; cuando esto ocurra debes presionar arriba en el Pad para escucharla, ya que en ocasiones es indispensable para lograr tus objetivos.

Un ejemplo de lo anterior lo tenemos en los saltos; como es típico de la serie, al correr hacia un precipicio das un pequeño brinco, pero en ocasiones no es suficiente para llegar a tu destino, y es aquí donde **Midna** es superútil; debes colocarte en la orilla y entonces ella te indicará con su voz cómo puede auxiliarte; entonces presiona arriba en el Pad y se colocará en el otro extremo; ya aquí sólo debes presionar Z y después A para dar un gran salto y llegar a nuevos territorios; pero no titubees en tus acciones, o de lo contrario te vas a caer; todo tiene que ser de manera rítmica.







Consideramos que una de sus funciones más útiles es la de teletransportarte, y es que como ya debiste haberlo notado, el juego es inmenso, y trasladarte de un lugar a otro, aun en **Epona** toma bastante tiempo, por lo que ya que hayas terminado el primer calabozo, te van a dar esa característica. Por cierto, para que veas cómo todo en el juego se conecta, los warps a los que **Midna** te llevará son los portales que usaban los seres que vences con el círculo de energía que puedes generar al ser lobo. Un punto interesante es que al principio no sólo funciona para transportarte a ti, sino que también lo puedes usar para trasladar otros elementos, como un puente, por ejemplo.



Dos mundos, un solo objetivo

Al estar en Hyrule o cualquiera de sus alrededores, los enemigos serán los tradicionales, como lagartijas gigantes, murciélagos y algunos trolls, que si bien tiene su reto vencerlos, no se compara con los que vas a encontrar en el Twilight; así que toma tu espada y prepárate a afrontar el desafío que implica estar en dos dimensiones distintas.

La mayoría de enemigos en ambos lugares tiene un accionar predeterminado, que tienes que checar para que su eliminación te sea más fácil; por ponerte algunos ejemplos, tenemos a los murciélagos o a los esqueletos, que sólo avanzan hacia ti sin preocuparse por su guardia; en estos casos sólo ataca sin mayor estrategia y caerán ante ti.



Hay otros peligros como las arañas gigantes o los **gorones** (sólo al principio), los cuales si atacas de frente se van a cubrir y no vas a poder hacerles daño por más que los ataques; en estsos casos lo que debes hacer es esperar a que ellos te ataquen primero, usar tu escudo para detener el golpe, con lo que quedarán aturdidos por unos instantes, situación que debes aprovechar para atacar inmediatamente. Todo es cuestión de ser observador, ahí está el secreto.





MÁS VALE PREVENIR

Elemento indispensable para avanzar con tranquilidad en tu aventura son las botellas, un ítem que no es impresionante para nada pero sí muy útil; casi desde el principio de la historia vas a obtener una, y en ellas puedes reunir cualquier cantidad de objetos o líquidos; hay algunos contenidos que consideramos indispensables, como el aceite para tu lámpara o la poción de color rojo. La primera te permitirá recargar el combustible para que con tu lámpara puedas alumbrar tu camino o encender algunos pebeteros, mientras que la poción, al beberla, regenera tu energía, lo cual en una situación de emergencia es como agua en el desierto. Ahora que si de volver a la vida se trata, no pueden faltar las hadas; atrapa alguna en una botella, y cuando seas eliminado, no te preocupes, ya que ésta aparecerá automáticamente y te revivirá para que continúes. Ideal para enfrentar a los jefes de los calabozos; así que ya sabes, a llenar tus botellas.



Pero todavía quedan muchas cosas más que puedes guardar en estos recipientes, como agua (sí, agua simple), insectos, semillas, en fin, de todo, y que obviamente te van a servir más adelante; por momentos creerás que algo que llevas lo estás guardando inútilmente, pero no es así, todo tiene un porqué y llegará el momento en que te sorprendas cuando el contenido que parecía X de una botella te ayude a seguir tu camino.



Conforme avances en la historia, vas a ir obteniendo contenedores de corazón, los cuales te permiten tener más energía para afrontar los retos que te esperan, pero al mismo tiempo hallarás cuartos de corazón, que no son otra cosa más que fragmentos de un contenedor completo, que al reunirlos todos consigues el corazón completo; ahora bien, ¿dónde los encuentras?; por lo regular dentro de los calabozos, o en zonas alternas a tu ruta principal; los puedes identificar porque casi siempre están muy bien custodiados y dan la impresión de no haber nada, lo que en los videojuegos, y sobre todo en **Zelda**, quiere decir todo lo contrario. A diferencia de todos los demás títulos de la serie, los pedazos que tienes que juntar no serán 4, sino 5, esto creemos que se debe a que el juego es extremadamente largo, y hay bastantes lugares para ocultar más que cuatro fragmentos. No van a faltar los que consigues en minijuegos, por lo que no debes dudar en apostar tus rupias en esta causa.



Devuelve la luz al reino

Antes de entrar a los primeros templos tienes que terminar con la oscuridad que se ha posado sobre esa región en específico, para lo cual los dioses de la luz te van a dar un recipiente para que colectes las lágrimas de luz que están esparcidas en la zona; pero ahora bien, no va a ser tan sencillo como crees, ya que a pesar de que te dan su ubicación en el mapa, estas luces han sido absorbidas por insectos, los cuales tratarán de mantenerlas a como dé lugar.



Cada vez que obtengas una de estas lágrimas, tu energía se verá restablecida al máximo; pero bueno, pasemos a estos molestos insectos. Cabe mencionar que para estas búsquedas vas a estar en forma de lobo, y tienes que usar tu sexto sentido para saber dónde están ubicados exactamente. En ocasiones sólo vas a ver el cursor avanzando bajo tierra, pero no al insecto; lo que debes hacer es acercarte y sacarlo de ahí cavando; ahora sólo céntralo bien y atácalo.



Los calabozos

La esencia de cualquier juego de **Zelda** son los calabozos, y con los últimos dos juegos de la saga (**Majora´s Mask** y **Wind Waker**), a pesar de que son excelentes, sólo incluían cuatro, lo que resultó en juegos sumamente pequeños, situación que en **TP** no existe; aquí son mucho más que cuatro; de hecho no recuerda a lo realizado en **Ocarina of Time** o **A Link to the Past**; pero eso sí, son mucho más confusos y elaborados que antes, por lo que te vamos a dar algunos consejos para que puedas completarlos sin problemas.

Como primer punto, te sugerimos que siempre veas tu mapa, aun más si ya tienes la brújula, porque ahí te indicará el número de cofres que hay, los que no has abierto y los que ya. Esto facilita las cosas bastante, ya que aunque no sepas qué hacer exactamente, si ves un área en el mapa en la que no has estado, quiere decir que en el cuarto de al lado forzosamente debes realizar alguna acción para llegar a él.





La vista es tu mejor guía

Al llegar a una nueva habitación, siempre fija tu vista con C y mira hacia todos lados, esto por una razón en especial, y es que a veces por la emoción o por el dinamismo del juego, no prestamos atención a pequeños detalles, que están ahí siempre, diciéndonos cómo pasar un cuarto; pero por alguna razón no los vemos sino hasta el último momento. Por esto procura checar paredes, techos, columnas, todo lo que esté a tu alrededor; tal vez pueda contener un dibujo o texto que te ayude a salir del problema.





Otro problema usual en los templos es que solemos "cerrarnos" a que una cosa se resuelve únicamente de cierta manera, lo que nos lleva a pasar horas y horas intentando lo mismo, sin lograr absolutamente nada. Lo más recomendable es tratar unas cuantas veces, pero si no ocurre nada, salir a explorar otras zonas, donde seguramente se tiene que enfrentar otro *puzzle* para poder resolver en el que nos atoramos. Ahora bien, recuerda que en **Zelda** todo se vale, nunca dejes de tratar cosas nuevas: por más locas que parezcan pueden resultar.





Hay insectos que están en lugares que parecen inaccesibles, pero te podemos decir que no lo son, y que en el cuarto donde estén siempre habrá algún elemento, como puede ser un palo, fuego, o una caja para que puedas terminar con él. Algo muy común es que ya que lo eliminaste te salgas de ahí, lo cual es un error, pues nunca olvides que tu misión no es terminar con la plaga, sino tomar las esferas de luz, así que espera a que aparezca dicha esfera al exterminarlos.



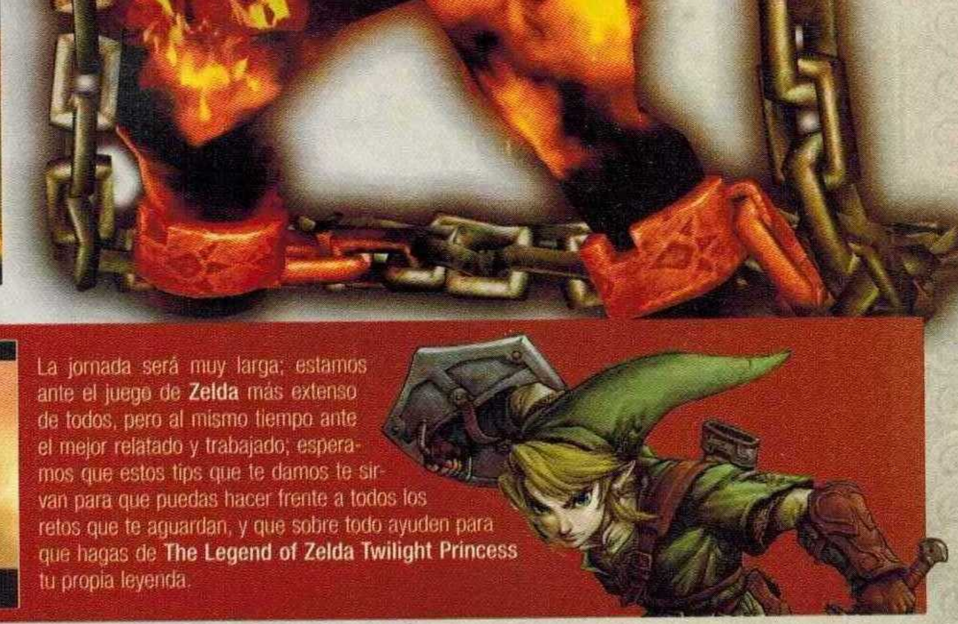
Es superimportante que sepas que el ítem que encuentres en los templos, forzosamente a partir del momento en que lo tengas, va a ser fundamental para resolver un 90% de los acertijos restantes, así como para eliminar al jefe del calabozo. Así que antes de probar cualquier cosa, trata primero con tu nueva adquisición.



Ya que estamos con los jefes, los vas a ver descomunales, pero no te dejes guiar por su aspecto, todos tienen algún elemento de su atuendo que resaltará del resto, indicando que ése es el punto débil, que como acabamos de mencionarte, deberás atacar con el ítem del templo, para después terminar la obra con tu espada. Cuando hagas esto, trata de enfocarlo con Z, pero cuando no lo hayas "preparado" aun para tus golpes finales, trata de mantenerlos a distancia, y sin el botón Z, ya que así tendrás una mejor movilidad.





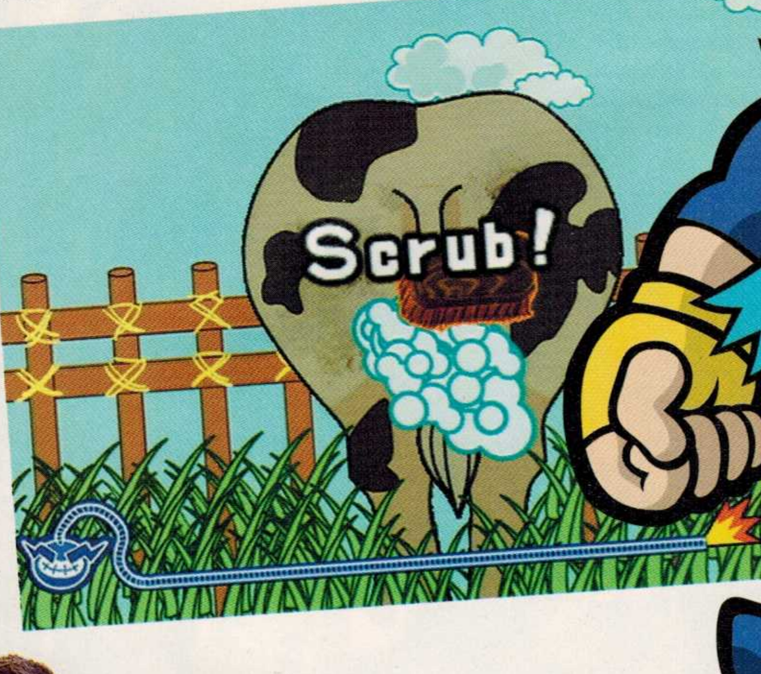


La jornada será muy larga; estamos ante el juego de **Zelda** más extenso de todos, pero al mismo tiempo ante el mejor relatado y trabajado; esperamos que estos tips que te damos te sirvan para que puedas hacer frente a todos los retos que te aguardan, y que sobre todo ayuden para que hagas de **The Legend of Zelda Twilight Princess** tu propia leyenda.

LOS MOVIMIENTOS JUSTOS

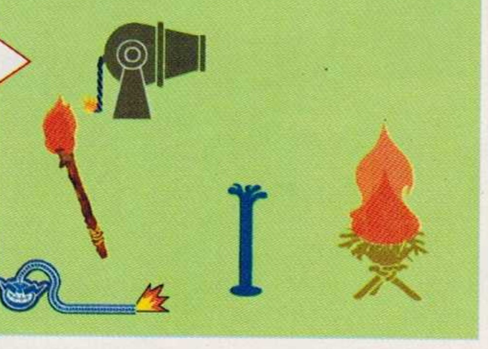
La última serie de microjuegos de **Wario, WarioWare: Smooth Moves**, te hará usar el Remote del Wii en más formas de las que puedas imaginar. Ponte de pie y checa las posturas y características más locas del juego.

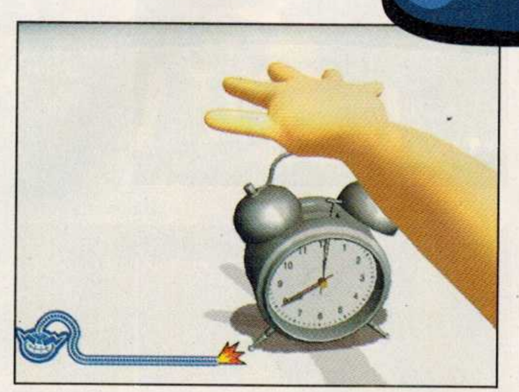
Por Chris Shepperd





El Remote





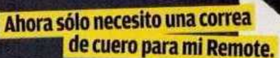
Los microjuegos de Smooth Moves comienzan muy básicos, y en los primeros rounds usarás sólo el control Remote. Puede que no parezca la posición más emocionante, pero la variedad de microjuegos que emplean esta forma lo hacen la opción más versátil. Con este control participarás en una serie de juegos que retan tu habilidad y requieren de mucha acción con el Remote.



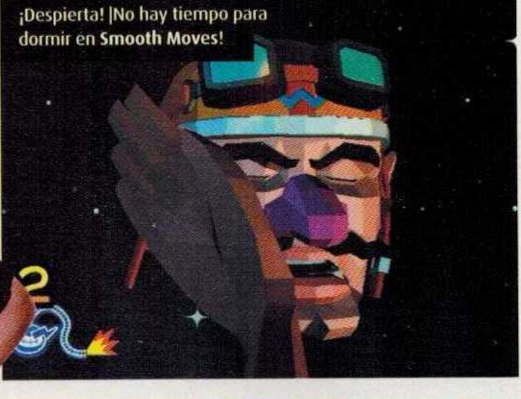
Muy importante

Situar tus manos en tu cadera te hará ver algo presumido, pero un par de flexiones de tus rodillas, o varios movimientos con el hula-hula, harán que valga la pena. Esta postura te mantendrá moviendo tus caderas por toda la sala, para beneplácito de los espectadores presentes.





Ahora sólo necesito una correa de cuero para mi Remote.



¡Despierta! ¡No hay tiempo para dormir en **Smooth Moves**!





El Salvaje Oeste llega a Wario Ware con todo y duelos callejeros. ¡Desenfunda!



Can Shooter

Derribar los blancos en la feria es divertido, pero no hay mucho reto si tomas en cuenta que los patos no devuelven los disparos. Además de los microjuegos, **Smooth Moves** incluye varios minijuegos más completos. En Can Shooter, debes atinarle a los objetivos que pasan volando por la pantalla mientras te cuidas de los proyectiles que vienen hacia ti.



El Samurái

El sendero de un verdadero guerrero comienza antes de que el arma haya sido desenfundada; esa es la pose del Samurái. Para la mayoría de los microjuegos de esta forma, debes golpear primero y fuerte al mover el Remote hacia arriba y abajo rápidamente—asegúrate de sujetar tu correa a tu muñeca, o verás volar el Remote por el aire.



Retrocede, amigo, tengo un Remote y no dudaré en usarlo.

El elefante

Una de las mejores características de este juego no está en el *gameplay*, sino en divertirte viendo todo lo gracioso que hacen los demás. La forma de elefante está garantizada para hacerte ver chistoso, así que ten cuidado de con quién juegas; y no te olvides de reírte de las otras personas cuando sea su turno de verse así.



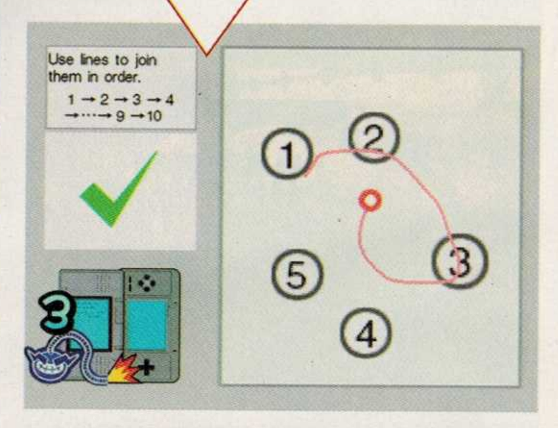
¡Mantente alerta! Tu Mii será usado en varios juegos.

El artista de bosquejos

No serás el siguiente Picasso, pero la forma de artista sacará a flote tu lado expresionista. Aun cuando sostengas el Remote como si fuera una pluma, lo usarás para una gran variedad de actividades diferentes, como volar un avión de papel o lanzar dardos.



Abre grande y di: "Ahh"; me temo que hay que operar.





Siéntete en la libertad de hacer ruido de motor mientras vuelas tu avioncito.



Balloon Trip

Cuando comenzamos a especular acerca de las aplicaciones del Wii, nunca pensamos en un *remake* de Balloon Fight. Después de experimentar el mini-juego Balloon Trip, vimos la luz. Usando tanto el Remote, como el Nunchuk, moverás tus brazos para ir volando sobre, debajo y alrededor de todo tipo de obstáculos. Mantente volando, o te precipitarás a tu perdición.



A comer

Esta forma es la única que requiere el Nunchuk y se asemeja al momento en el que te preparas para comer. Con esta manera puedes realizar muchos objetivos; afortunadamente, todos los microjuegos están en una sola etapa, así que no tendrás que estar conectando y desconectando los controles continuamente.

¡Ahora sólo necesito un minijuego competitivo donde tengas que comer!

¡Sé veloz!

Que recordemos, jamás tuvimos que soltar el control para jugar algún título. Esta forma necesita de una superficie plana; si no tienes una mesita de centro frente a tí, puedes usar tu rodilla. En este tipo de microjuegos debes levantar el Remote en el momento correcto tan rápido como puedas; pero recuerda usar siempre la correa del control, pues de otra forma podrás verlo volar por la sala al tratar de tomarlo rápidamente.



Modos *multiplayer*

No importa lo gracioso que sea mover tus brazos como un chimpancé, siempre es más divertido hacerlo en compañía de tus amigos. Cuatro competencias *multiplayer* ponen hasta a 12 jugadores frente a frente; después de que sea tu turno, ¡deberás pasar el Remote rápidamente!



En el modo Survival simplemente debes ganar y avanzar, o perder y ser eliminado; ¡ponte aguzado!



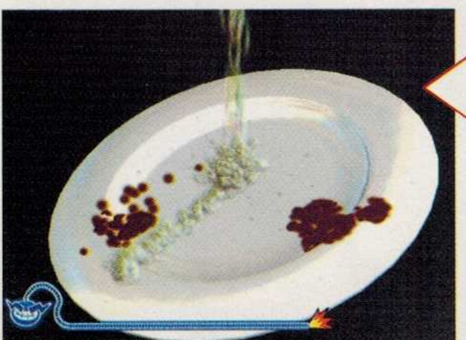
En el modo Lifeline tú y tus oponentes toman turnos para jugar los microjuegos por puntos. Al final, la persona con más puntos tiene más oportunidad de mantenerse con vida mientras toman nuevamente turnos para cortar las lianas que los sostienen.



Si no obtienes suficientes puntos en el juego del artista, no te preocupes; aún tendrás oportunidad de competir con tus amigos en el divertido modo de lanzar dardos.



Smooth Moves mantiene la tradición de la serie al inspirarse en otros juegos de Nintendo.



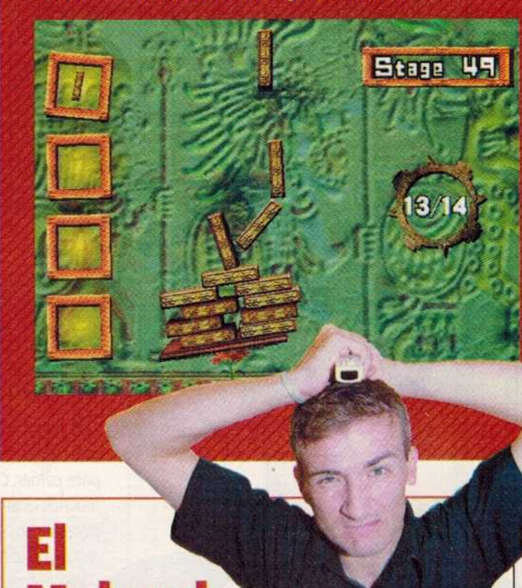
¡Mesero!

En la frenética acción típica de estos microjuegos, es difícil mantenerse en calma. Pero es exactamente lo que debes hacer con esta manera de jugar; el balance ligero del Remote del Wii como si trajeras una charola con cosas, será el modo para varios microjuegos.



Block Star

Se necesita una mano firme y mucha paciencia para triunfar en el minijuego Block Star. Debes apilar bloques de diversas formas que caen de la parte superior en una plataforma pequeña. Si alguno llega a caer antes de que todos estén sobre el espacio, perderás y tendrás que comenzar de nuevo. Son 50 escenas, cada una más loca que la anterior.



¡Lo siento por el tonto que intente quitarme mi Remote!

El Mohawk

La forma de Mohawk te obligará a imitar al famoso **Mr. T**. Sostén el Remote sobre tu cabeza con ambas manos y deja que tu cuerpo haga todo el trabajo al saltar, agacharte y girar para ganar.



Esto es a lo que se llama usar la cabeza.



Conduce

Finalmente tenemos esta forma que te permitirá controlar la mayoría de los juegos tomando el Remote como si fuera un volante, muy al estilo de **Excite Truck**. Pero no creas que son solamente juegos de carreras, también necesitarás agitarte, girar y mover el control de muchas formas.

¿Cómo voy'? Acabo de sacar mi licencia ayer.



Cementerio de Videojuegos

Panteón

Bienvenido de nuevo al Cementerio de Videojuegos, el solemne lugar en donde reconocemos y damos nueva vida a los grandes éxitos de antaño. Para comenzar bien el año, en esta ocasión voy a compartir con todos una revisión de uno de los mejores juegos jamás hechos, y sin lugar a dudas, casi el mejor cartucho para el incomprendido Nintendo 64: **Conker´s Bad Fur Day**.

Conker´s Bad Fur Day

Antes de la gran tormenta y de la discontinuación del N64, Rare nos sorprendió con esta joya invaluable que rompía los esquemas y derribaba barreras; **Conker´s Bad Fur Day** fue uno de los pocos juegos Mature para Nintendo y causó una gran controversia por su estilo satírico, el humor negro que utilizaba y los temas subidos de tono; y muy especialmente debido al cambio tan radical de la ardilla alegre que vimos en **Conker´s Pocket Tales** y en **Diddy Kong Racing**, y el nuevo **Conker**, quien gozaba del alcohol y de la frivolidad en su aventura de N64; también su novia **Berri** tuvo un cambio en aspecto y personalidad, pasando de una tierna ardillita a una sensual e interesada ardilla. La verdad es que de personajes simples y bonachones ya estábamos hasta el copete, y por ello **Bad Fur Day** tuvo las mejores críticas a pesar de todo al presentarnos un héroe distinto a los del montón. Su genial *gameplay*, gráficos impresionantes (para la época, obviamente), humor sin igual y su excelentísimo modo *multiplayer* –el cual le da un *replay value* casi infinito-, lo convierten en uno de los mejores títulos del sistema y obligado en la colección de todo buen videojugador.



Capítulos

La historia de **Conker** está dividida en varios capítulos y subcapítulos llenos de sátiras, humor, violencia y mucha diversión. A continuación les voy a dar una pequeña sinopsis sobre qué trata cada uno de ellos para que todos los conozcan.

Giros en la historia

A diferencia de otros juegos en donde sabes quién es el jefe a vencer y tu misión, en **BFD** todo comienza como un día más en la vida de **Conker**, quien sufre una resaca terrible por su parranda del día anterior. Él no lo sabe al principio, pero sus andanzas juegan un papel importante en una serie de eventos que pueden cambiar su mundo para siempre. Al comenzar, el **Panther King** lo necesita como soporte para su mesa; pero más tarde nos enteramos que los **Tediz** del **Professor** son parte de su plan para destronar al temible rey. Eso sin contar el rapto de su novia **Berri** y un sinfín de situaciones que van armando una historia más intrincada; hasta qué grado no llegarán las peripecias de **Conker**, que conoce a **Gregg**, el **Grim Reaper** (equivalente a la **Muerte**), quien le enseña irónicamente cómo tener más vidas e inclusive lo ayuda posteriormente.

Hungover



En el capítulo inicial, **Conker** se encuentra en un lugar totalmente desconocido después de una noche de parranda; un espantapájaros más borracho que él le ayuda a comprender la mecánica del juego, especialmente las zonas donde presionas el botón B, las cuales le dan a **Conker** justo lo que necesita en el momento indicado. También aprende a conseguir dinero y cómo usar su fiel sartén para atacar a sus adversarios.

Windy



Esta parte funciona como una especie de "mundo principal", pues aquí se encuentran las entradas a casi todos los capítulos. En éste, **Conker** debe ayudar a una abeja reina a recuperar su panal, a montar a un toro salvaje para eliminar unas vacas, y conseguir bolas de excremento y otras cosas más. En esta parte es muy probable que conozcas a **Gregg**.

arn Boys

escenario es un granero de enormes propor- ones en el cual habitan diversos personajes; nker debe encontrar queso para un ratón viviente, derrotar a un tridente y hacerse su o posteriormente para vencer a un robot señado a partir de un montón de paja, que ce referencia a **The Terminator**. Pero por si poco, también debes ayudar al rey de las s a tener un momento de privacidad con flor de grandes encantos.



Uga Buga

Este capítulo está ambientado en un mundo prehistórico con dinosaurios, cavernícolas y muchas rocas, además de ser uno de los más largos del juego. Tienes que salvar a **Berri**, quien está cautiva dentro de una discoteca, empollar y después sacrificar a un dinosaurio, correr por ríos de lava sobre veloces tablas de surf antigravitacionales para recuperar tu bien ganado dinero, y, finalmente, enfrentarte a un feroz *velociraptor* para domarlo y poder acabar con los cavernícolas y su líder gigante en un estadio al estilo romano.





Bats Tower

Unas peces gato "de la alta" piden ayuda a **Conker** para recuperar su dinero de una caja fuerte custodiada por un pez perro. El interior de la bóveda es muy grande y ahí conoces a un engrane con doble personalidad, con sus contrapartes femeninas, y además tienes una feroz batalla con unos diablitos a los que sólo puedes apagar al hacer "del uno" sobre ellos; finalmente, los demonios tratarán de detenerte con un robot gigante con un punto débil básico en los hombres.





¡Definitivamente, **Conker's BFD** es uno de los mejores juegos para el N64!

Sloprano

Conker enfrenta a un enemigo como ningún otro; **The Great Mighty Poo** es una montaña viviente de excremento que gusta de cantar ópera mientras ataca a la ardilla favorita de todos, quien debe lanzarle papel higiénico para acabarlo. Este es el capítulo (además de Hungover) más corto de todo el juego, pero sin duda uno de los más graciosos.



Spooky

De todos los capítulos, Spooky es mi favorito. Aquí te encuentras de nuevo con **Gregg**, quien te da una escopeta de doble cañón para poder acabar con los zombis que aparecen en el cementerio cercano. **Conker** llega a una mansión en donde conoce a su ancestro, el **Count Conkula** (esto se puede ver en su tumba, aunque el capítulo se llame **Count Batula**), a quien debe ayudar a librarse de los molestos aldeanos convertido en murciélago. Lo divertido es que los noqueas arrojándoles proyectiles de guano (desechos de murciélago); después no debes dejar ni un solo zombi en la mansión para salir con vida. La atmósfera de esta parte es muy buena y te hace sentir más dentro de la historia del juego; obviamente aquí hacen referencia a **Drácula** y otras historias de terror.



It's War

Conker se ve enlistado en el ejército sin saber cómo, pero no tiene tiempo para ponerse a pensar, pues despierta justo cuando las ardillas comienzan la batalla contra los malévolos **Tediz** (así es, son una sátira de los nazis), en una escena que parodia la cinta **Saving Private Ryan**. Dentro de la base de los **Tediz**, **Conker** debe usar sus metralletas, controlar un tanque y detener a un robot maniático antes de que sea demasiado tarde. Este es el capítulo más emotivo de todos (sin contar el final, por supuesto).



Los personajes tan carismáticos son la sal de Conker's Bad Fur Day; ¿cuál es tu favorito?

Heist

Conker es contratado por un capo de la mafia para robar un banco junto con **Berri** en una intensa parodia de la famosa escena del lobby de **The Matrix**. Después, el **Panther King** decide ajustar cuentas contigo, pero todo era parte del plan del **Professor** para que el rey sirviera como organismo huésped a un **Alien** (sátira de la película **Alien**) de nombre **Heinrich**. **Berri** es asesinada y el **Panther King** muere por la salida del **Alien**, dando comienzo a la pelea final entre **Conker** (quien usa una grúa como en la cinta **Aliens**) y **Heinrich**.



Final

Durante la última batalla, el **Professor** y los cuerpos inertes del **Panther King** y de **Berri** son arrastrados al espacio; **Conker** trata de acabar con el **Alien**, pero se suscita un bug en el juego y emplea la ayuda de un programador para acabarlo, pero se olvida de revivir a **Berri** y componer todo antes de que el programador se vaya. Los demás personajes que conoció a lo largo del juego se presentan ante él y dicen coronarlo rey. **Conker** por fin tiene todo el dinero del mundo y es el rey, pero se da cuenta de que poseía todo lo que realmente quería y que perdió por su ambición...

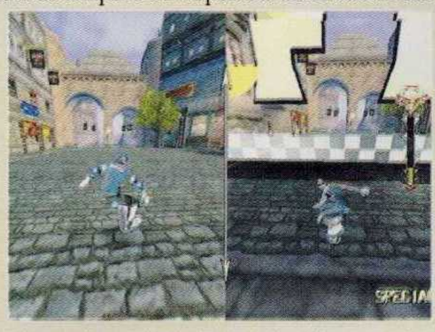


Conker´s Bad Fur Day es uno de mis juegos favoritos, especialmente por su modo ***multiplayer***, del cual ya he hablado anteriormente; su humor satírico y negro lo hacen todo un deleite para los videojugadores mayores, así como las parodias a varias películas. Si tuviera que quedarme sólo con un juego de N64, sería sin duda **Conker´s Bad Fur Day**. Recuerda que puedes escribirme para que me hagas llegar tus opiniones, quejas, dudas y comentarios; manda tus mails a:
panteon@clubnintendomx.com



¡TONY HA VUELTO!

Los deportes extremos y los videojuegos han sido compañeros inseparables desde hace mucho tiempo; hemos visto grandes títulos basados en personalidades como Dave Mirra o Matt Hoffman, en donde puedes practicar sus disciplinas sin temor a una fractura o caída; pero sin duda uno de los más prominentes atletas que ha protagonizado sus propios videojuegos es Tony Hawk. Después de sus éxitos **Tony Hawk´s Pro Skater 1-4**, los **Underground**, **American Wasteland** y **American Sk8land**, entre otros, este singular *skateboarder* regresa a la acción en el Wii para demostrar por qué le apodan "Birdman".



Modos de juego

Race, Trick y Slalom son los tres modos de juego principales incluidos dentro de **Downhill Jam**; cada uno tiene diversas misiones por realizar que están rigurosamente regidas por tiempos limitados. En algunas deberás llegar antes que los demás, en otras tus acrobacias serán la clave para triunfar y en unas más tu dominio del control será puesto a prueba para vencer al reloj. Como siempre, te exhortamos a que practiques mucho para acostumbrarte a la nueva forma de controlar tu patineta, así estarás mejor preparado para enfrentar los difíciles retos que te aguardan.

Vive la velocidad

Tony Hawk´s Downhill Jam es el más reciente juego de *skateboarding*, en donde podrás sentir la adrenalina al bajar a grandes velocidades las más empinadas pistas y escenarios mientras realizas peligrosos trucos y acrobacias por las calles de San Francisco o los terregosos caminos de Machu Picchu. El control Remote del Wii ya te ha servido como volante, katana y pistola (entre muchos otros usos), pero ahora será una especie de "patineta virtual" que te permitirá controlar todas las acciones y movimientos de tus *skateboarders* para competir en este deporte extremo.



- **Compañía: Activision**
- **Desarrollador: Toys for Bob.**
- **Clasificación: Everyone.**
- **Categoría: Deportes/ Skateboarding .**
- **Jugadores:1/2.**



Controles

Para que conozcas y domines el *skateboarding* en el Wii, debes tener bien en mente todas las acciones que puedes hacer con el Remote; pero recuerda: la práctica hace al maestro.



- El Remote se toma lateralmente; al girarlo, tu personaje dará la vuelta en esa dirección.
- Con el botón 2 te agachas para ganar velocidad, aunque es más difícil controlar la patineta; al soltarlo, tu personaje dará un salto.
- Durante el salto, presiona nuevamente el botón 2 para agarrar tu patineta; al mover el control pad en alguna dirección lograrás un truco específico.
- De igual manera, puedes lograr distintos trucos al presionar el botón 1 durante un salto.
- Cuando estés junto a un barandal, presiona el botón 1 para ejecutar un truco sobre éste; al combinarlo con el control pad lograrás un truco por cada dirección.
- Durante algunos trucos –especialmente los de los barandales-, debes mantener el equilibrio centrando la barra de balance al mover el Remote a la izquierda o la derecha.
- Cuando logres llenar la barra de Special, ésta girará; en este momento puedes ejecutar un truco especial con el botón A; también puedes hacer variantes si lo combinas con el 1 o el 2.
- Para girar durante algún truco aéreo, mueve el Remote a la izquierda o derecha.
- Para dar una vuelta cerrada debes presionar A y la dirección con el Remote.
- Si consigues los suficientes puntos por acrobacias, podrás usar una especie de turbo al sacudir el Remote hacia abajo y atrás/arriba, y posteriormente usar el botón B.



¿A quién... a quién...?

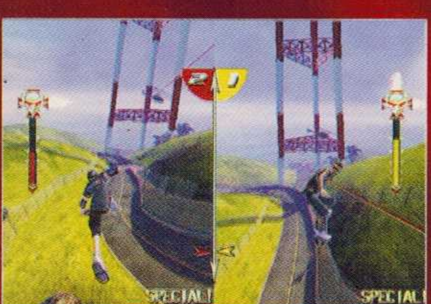
Como ya es costumbre, Tony no viene solo; son ocho personajes distintos los que podrás elegir (obviamente incluyéndolo) para competir contra los demás en el deporte extremo; cada uno de ellos tiene sus características personales como rapidez, maniobrabilidad, destreza, etc. Intenta jugar con cada uno de ellos un par de carreras para que veas con cuál te acomodas mejor y comiences tu largo camino a la fama y la gloria. Pero no te preocupes si deseas tener a tu propio *skateboarder*; **Downhill Jam** tiene la opción para editar y personalizar a tu propio personaje en el modo Create-A-Skater.



Gameplay intenso

El estilo de correr en **DJ** es muy cómodo una vez que te acostumbras al control (para lo cual no necesitas demasiado tiempo); se parece mucho a los juegos anteriores de Tony Hawk, en donde puedes agacharte para ganar una mayor velocidad, saltar obstáculos y maniobrar por la pista, obviamente con sus diferencias lógicas gracias al control Remote del Wii. Mientras vas adquiriendo confianza y dominio de tu *skateboard*, podrás ir ejecutando acrobacias básicas, las cuales, con práctica, se convertirán paulatinamente en los trucos más difíciles del deporte.





Tu skateboard

Ya tienes a tu personaje igualito a ti (o a como quisieras verte), pero no debes olvidar que también necesitas una patineta para poder competir. Al principio tendrás muy pocas a elegir, las cuales serán sumamente básicas; pero conforme vayas ganando y sumando puntos, podrás adquirir la tabla de tus sueños de entre una gran variedad, entre las que hay de la "vieja escuela", las de tabla larga y muchas otras. Debes recordar que cada *skateboard* tiene sus propios atributos, los cuales afectarán directamente las estadísticas de tu *skateboarder*; una buena combinación patineta-hombre será decisiva en el momento de rodar por la calle.



¡Corre como el viento!

Durante las carreras encontrarás una gran variedad de elementos interactivos que pueden ayudarte o perjudicarte, como botes de basura, escaleras con barandales, signos y señalamientos, vehículos, peatones, otros corredores, cajas, etc. No todo está perdido al encontrarte frente a frente con una caja o unas escaleras; puedes ejecutar algún tipo de acrobacia para salir bien librado de la peligrosa situación e inclusive obtener ventaja al evadir un obstáculo que los demás tendrán que rodear. **Downhill Jam** exige buenos reflejos, así que más te vale practicar bastante, pues las caídas pueden ser muy impresionantes y quitarte demasiado tiempo valioso.



Dos patinetas son mejores que una

Invita a un amigo a competir en **Downhill Jam** con el modo Versus, en donde podrán correr en varios modos muy divertidos como Race, Trick Attack, Slalom y Event; cada uno tiene su chiste y grados de dificultad, así que no se duerman en sus laureles, pues la competencia se pondrá muy reñida. Antes de cada pista pueden ponerse de acuerdo en formar un equipo y acabar con sus oponentes, lo cual es muy gracioso, especialmente en Race; claro que las alianzas tienden a desaparecer cuando hay un error o caída sin querer, pero eso es lo más divertido de todo.

Todo se vale

En el mundo de **Downhill Jam** no hay compañerismo; nadie se detiene a levantar a quien ha caído, ni te piden perdón si te empujan; por lo tanto, tú mismo debes ser muy agresivo y procurar sacar ventaja derribando a tus oponentes o empujándolos contra algún elemento destructible. También se vale tomar atajos si los encuentras; cualquier vuelta que te permita ganar unos segundos extras es buena; intenta cualquier locura para obtener ventaja sobre tus adversarios; recuerda: si tú no lo haces, ellos lo harán.





¿Quién es él?

Tal vez algunos no lo conozcan, pero Anthony Frank "Tony" Hawk (nacido el 12 de mayo en Carlsband, California) es un *skateboarder* profesional; es considerado como uno de los mejores del mundo y figura influyente del patinaje vertical. Su sobrenombre es "Birdman". Él ha sido creador de varios trucos y ha sido la primera persona en lograr muchos de los más difíciles, incluyendo el más complejo de todos: el 900 (dos vueltas y media en el aire antes de caer de regreso en la pista).

¡Agarra el patín!



Tony Hawk´s Downhill Jam es sin duda el mejor juego de *skateboarding* a la fecha; combina de manera magistral todos los elementos del deporte extremo con el Remote del Wii para ofrecer una experiencia dinámica y divertida. Ideal para los fans de las patinetas. Ya no te expongas a caerte en el estacionamiento del supermercado provocando la risa de la gente, mejor adquiere tu **Downhill Jam** y vive la emoción y adrenalina como nunca antes.

RANKING

1 — 10

Crow: 8.5
Lo que me agrada de los títulos de **Tony Hawk** es que siempre tratan de ofrecernos algo diferente para que no nos aburramos de jugar siempre lo mismo. En esta ocasión, los escenarios y personajes agregan viariead a cada momento, pero lo que se lleva las palmas es lo bien realizado de los movimientos con el control remoto del Wii. Parece algo muy simple, pero nos permite jugar de una forma distinta, menos lineal y, por supuesto, con mayor interactividad. Recomiendo este título a todos los fans de las patinetas.

Master: 8.5
Sin lugar a dudas es la máxima evolución que ha tenido esta serie, que, a decir verdad, nunca me ha gustado mucho; pero todo es distinto con esta versión para Wii; ¿saben por qué?; simple, por el *gameplay*. Aquí todo es intuitivo y divertido, el hecho de realizar las acrobacias con el Wiimote y que ahora compitamos en carreras tipo **Snowboarding 1080** para N64, le ha dado a la franquicia algo que pedía a gritos: "frescura". Si habías estado renuente de esta serie, tal vez ahora por fin puedas disfrutarla; yo me pasé un muy buen rato

Panteón: 8.5
Los juegos de patinetas nunca han sido mi fuerte; de hecho, me divierto mucho al provocarle caídas a Tony Hawk y a cuanto *skateboarder* se me ponga enfrente; pero con **Downhill Jam** las cosas han cambiado. No cabe duda que el *gameplay* que se puede lograr con el Wii invita a todo mundo a participar, aun cuando no sea tu estilo de juego, o si nunca habías tomado un control. Es muy entretenido y te hace sentir como si fueras realmente sobre una patineta; lo recomiendo mucho, aunque habría quedado muy padre si hubiera sido para cuatro personas.

El camino a la Ruina

La maldad se incrementa en Castlevania: Portrait of Ruin, expandiéndose desde el castillo de Drácula hacia las terroríficas pinturas de Brauner. No será un camino fácil.

Por Casey Loe



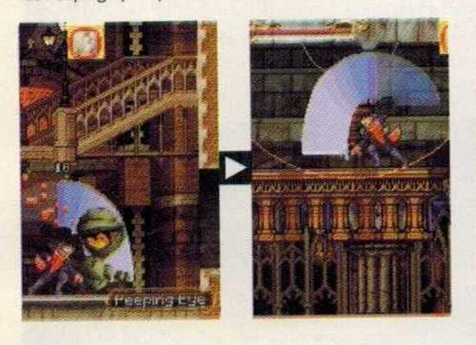


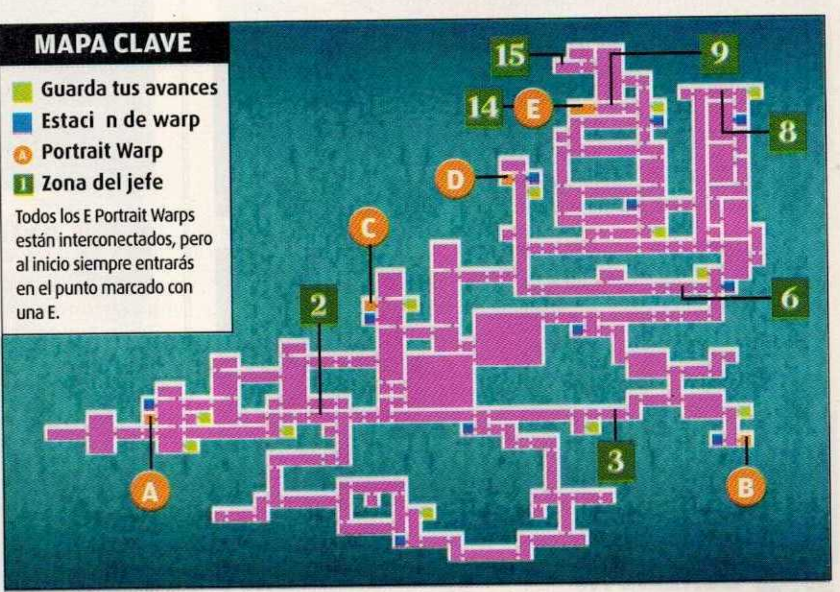
Encontrarás los más grandes retos de **Portrait of Ruin** en las cámaras dispersas a través del castillo de **Drácula** y las pinturas de **Brauner**. Las siguientes páginas ofrecen estrategias para cada jefe. La aventura de **Jonathan** y **Charlotte** tiene varios giros inesperados. ¡Disfrútala!



Peeping Eyes

En lugar de intentar destruir cada pared que luzca sospechosa, encuentra cuartos ocultos al equipar el Eye for Decay, un casco que revelará cualquier pared falsa. Para conseguirlo, haz que tu personaje de mayor suerte elimine a los Peeping Eyes repetidamente en la estación de trenes City of Haze. Sal del cuarto y regresa para que los Peeping Eyes aparezcan otra vez.





La clave para sobrevivir

La clave para progresar a través del castillo de **Drácula** es obtener nuevas características de las reliquias, hechizos y habilidades. Éstas te permitirán ganar movimientos extra, transformarte en nuevas criaturas móviles o simplemente agregar un arma mortal a tu arsenal. Usualmente hallarás un hechizo vital o una reliquia después de cada jefe, así que no salgas de las pinturas sino hasta encontrar todos los objetos.



Las reliquias le dan acceso a tu equipo a nuevos movimientos y hablidades, como el salto doble o ataques especiales. Asegúrate de que estén activadas en el menú de las reliquias.



Los ataques duales serán parte de tus armas más poderosas contra los jefes. Éstos consumen mucho MP, pero generan un gran daño y algunos pueden prevenir los ataques del enemigo.



No todas las magias de **Charlotte** son ofensivas. Algunas sirven para mejorar los estatus, curar condiciones e incluso transformar a alguien en rana o lechuza para llegar a lugares altos.

Un susurro en el viento

Un fantasma misterioso llamado **Wind** está afuera de la tienda de ítems, él te ofrecerá elementos y habilidades a cambio de completar tareas sencillas. Muchas misiones requieren de juntar una serie de ítems, así que nunca vendas uno que encuentres en el castillo o pintura (sólo vende lo que compres o los olvidados por los enemigos).



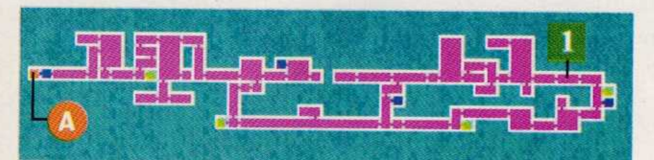


Wind periódicamente te ofrecerá misiones, pero sólo puedes aceptar cinco a la vez. Después de completar un cierto número de misiones, Wind te brindará una llamada Nest of Evil, que te conduce a un área adicional del castillo que contiene un nuevo Portrait Warp.

Cada pintura y la mayor parte del castillo tienen un jefe. Deberás vencerlos a todos.

1 DULLAHAN

Dullahan puede usar sus mejores ataques sólo cuando su cabeza se junta con su cuerpo, así que tu objetivo es asegurarte de que eso nunca pase. Mientras tu compañero golpea al cuerpo para dañarlo, haz que tu otro personaje se enfoque en atacar a la cabeza flotante.





2 BEHEMOTH

Haz que **Jonathan** ataque a **Behemoth** con un arma que actúe en forma de arco (como el mazo), lo cual te asegurará múltiples hits con la oscilación del arma. Apunta a la cabeza de **Behemoth** con armas de acción múltiple (ocasionalmente arroja un hacha) y cuídate de sus ataques especiales.



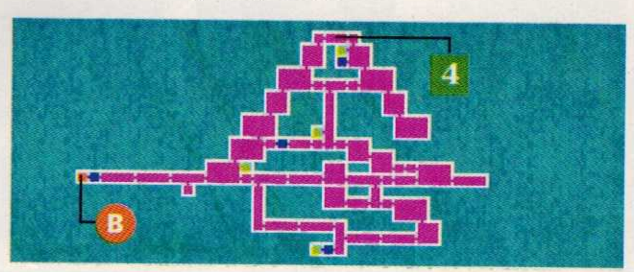
3 KEREMET

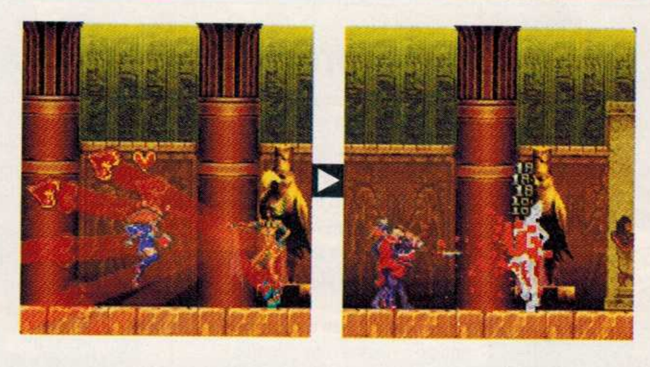
Presiona la vasija hacia la extrema derecha del cuarto. después, ordena que un héroe se mantenga a la izquierda del objeto mientras que el otro sube hacia la parte derecha del recipiente. El personaje de abajo golpeará la vasija, aturdiendo a **Keremet** para que el otro ataque libremente.



4 ASTARTE

El movimiento devastador de **Astarte**, "temptation", poseerá a **Jonathan**, volviéndolo en contra de **Charlotte**. La mejor defensa es pelear sólo con **Charlotte**; con la magia Clear Skies para protegerla y la 1,000 Blades Dual Crush para generar gran daño.





El jefe habla



No sólo es Koji "Iga" Igarashi, el productor de Portrait of Ruin. Él es el hombre responsable de redefinir la franquicia de Castlevania a final de los años 90. Con el desarrollo completo de Portrait of Ruin, Iga se tomó un tiempo fuera de su agenda para discutir su última creación y el legado de veinte años de la serie.

Nintendo Power: Fue hace medio año cuando vimos por primera vez **Portrait of Ruin** en su forma preliminar y ahora el título está terminado. ¿Qué tan difícil fue completar el juego en tan poco tiempo?

Iga: El ciclo de desarrollo fue casi el mismo que en **Castlevania: Dawn of Sorrow**, pero en esta ocasión tuvimos algunos problemas con la conexión Wi-Fi de Nintendo, ya que se trató de nuestro primer título con capacidades de esta categoría. Los ajustes en la red tomaron la mayor parte del tiempo y esfuerzo en las pruebas antes de que hiciéramos la versión final del juego. Ciertamente fue una agenda apretada, pero afortunadamente fuimos capaces de lograr que el juego tuviera función en línea.

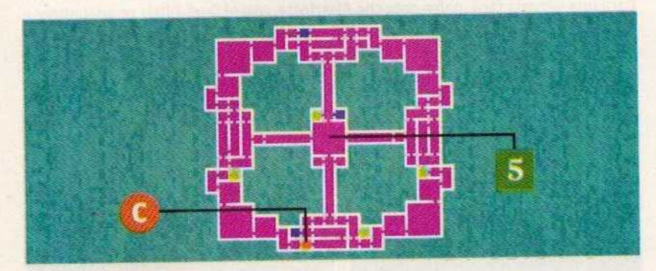
NP: Sin importar cuál personaje controles, estuvimos constantemente impresionados de cómo contribuía el otro héroe. ¿Fue difícil programar la inteligencia artificial para controlar al personaje de soporte tan efectivamente como en **Portrait of Ruin**?

Iga: Estoy contento de que te haya gustado el sistema que implementamos. Para nosotros, el elemento más



5 LEGION

Necesitarás abrirte camino a través de un grupo de cuerpos para llegar al centro de **Legion**. Haz que **Jonathan** ataque desde un risco, mientras que **Charlotte** usa Rock Riot repetidamente. Cuando el centro quede expuesto, ataca con Rock Riots y hachas.







Cuando la saliente al lado de **Legion** esté segura entre los láseres, salta allí y golpea el corazón de **Legion** con el 1,000 Blades Dual Crush.

6 STELLA

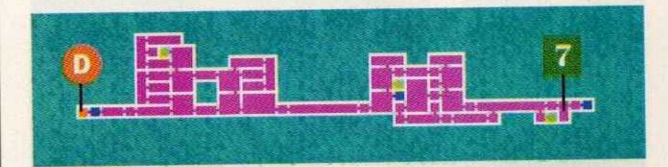
Usa ataques cooperativos contra **Stella** y desvanece sus 2,500 HP con golpes a mediana altura y armas como Bible, o ve sólo con **Charlotte** y enfócate en esquivar sus ataques y enfrentándola con hechizos Gale Force completamente cargados. Usa el doble salto para evadir sus ataques.



Cuando no puedas esquivar uno de los ataques, usa el Volcano Dual Crush para proteger a tu equipo. Guárdalo para cuando **Stella** esté cerca y en el fondo de la pantalla, para que ella absorba el mayor daño.

7 DAGON

El único punto débil de **Dragon** es la cabeza en su cola, así que procura utilizar un arma larga, como una lanza, para alcanzarla. Las hachas funcionan bien como apoyo, pero guarda un poco de HP para el hechizo Dark Rift de **Charlotte**, que te protegerá de los ataques del enemigo.







Si no puedes pagar por el hechizo Dark Rift, puedes enviar lejos a **Charlotte** y dejar que **Jonathan** utilice la habilidad Stonewall para reducir el daño a sufrir. También puedes esquivar los rayos al saltar por la supuerficie del agua.

difícil en incorporar, fue lograr que el otro personaje esquivara los ataques enemigos. Al final, fuimos capaces de llegar a una solución para esta situación, pero aun así no es 100 por ciento seguro que esquives los ataques cercanos.

NP: ¿Qué tanto impacto tuvieron las relaciones con **Castlevania: Bloodlines** en el juego definitivo?

Iga: El tema principal para **Portrait of Ruin** es "familia", específicamente la actual contienda entre **Jonathan** y su padre **Jonnhy**, el héroe de **Bloodlines**. Hay muchas referencias hacia **Bloodlines** en **Portrait of Ruin** que van más allá de las básicas, como el uso del látigo de cazavampiros, pero no quiero echarles a perder la historia a los jugadores.

NP: Cuando hablamos hace unos meses, nos comentaste sobre las nuevas habilidades que puedes obtener y cómo éstas tomaban el lugar de las almas enemigas de los títulos recientes. ¿El sistema de habilidades cambió a como tú lo pensabas? Y ¿sientes que es mejor que el sistema de almas?

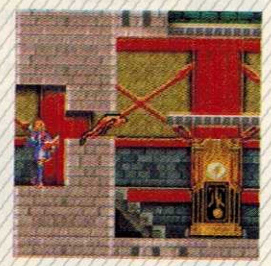
Iga: El sistema táctico de almas le permitía a los jugadores obtener una habilidad de cada enemigo, pero nuestro nuevo sistema les da la oportunidad de conseguir un número de habilidades de un oponente. Ya que **Down of Sorrow** se enfocó en las almas, en cierto modo nos olvidamos sobre el tipo de ítems que los enemigos dejaban. Ahora que hemos recobrado nuestro enfoque en este aspecto del juego, creo que los ítems dejados son incluso más interesantes de lo que tuvimos con **Symphony of the Night**. Me gusta el sistema táctico de almas, pero siento que se vuelve un poco aburrido luego de un tiempo. Nuestro nuevo sistema es mejor para los fans de **Castlevania**, así ellos podrán jugar una y otra vez y aún seguirán disfrutando al encontrar nuevos ítems y habilidades a partir de cualquier tipo de enemigo.

NP: ¿Cómo decidiste sobre los tipos de nuevos ambientes que los jugadores serían capaces de explorar a través de las pinturas?

Iga: En los principios del desarrollo, tuvimos una sesión para llegar con nuevas ideas para lograr los ambientes interesantes. Estuvimos realmente interesados en hacer una



En forma de rana



El hechizo de morfosis de rana que obtienes al derrotar a **Dragon** te permite cruzar por pequeños pasajes. Antes de usarlo para llegar con **Death**, regresa al área Sandy Grave y utilízalo para llegar al hechizo Sanctuary, oculto en el cuarto de los cantos rodantes. Este hechizo es la única forma de esquivar el final malo al enfrentar a **Stella** & **Loretta**.

8 DEATH

Necesitarás usar ambos personajes para vener a **Death**, pero deberás alternarlos en lugar de usarlos simultáneamente. Inicia con **Charlotte** y ataca con sus hechizos como Ice Needle y Spirit of Light, que pueden ser utilizados lejos de las cadenas de **Death**. Cuando el enemigo cambie de púrpura a gris, llama a **Jonathan**; la forma gris es resistente a la magia, pero débil a los ataques físicos. **Jonathan** deberá esperar el momento oportuno para golpear con su arma y usa objetos como el hacha cuando sientas que hay peligro.









Death tiene dos movimientos que pueden reducir la energía de los héroes. Si eres atrapado en el camino de su guadaña, usa un Dual Crush o la habilidad Stonewall para esquivar el daño continuo. Si él te atrapa con una de sus manos al final de la cadena, invoca a tu compañero y logra que te libere antes de que Death pueda atacarte con su poderosa arma.

9 STELLA & LORETTA

Para ver el final malo del juego, necesitarás aniquilar a **Stella** & **Loretta**. Para derrotarlas como equipo, mantente cerca (ellas tendrán problemas para atacarte) y cuida de esquivar la espada de hielo de **Loretta**. Para una victoria fácil, pelea solo con **Charlotte**, usa el Dark Rift y ve adelante y atrás para bloquear sus ataques mientras debilitas la energía de **Loretta**.





Whip's Memory



Para continuar tu aventura, debes vencer a **Stella** & **Loretta** con el hechizo Sanctuary. Haz que **Charlotte** lo use, después, cambia a **Jonathan** para que él la cubra mientras ella prepara el hechizo. Ataca a las hermanas desde el lado opuesto para que sus poderes no lleguen a **Charlotte** y cuando esté listo el hechizo, no dudes en utilizarlo.





Si escatimas, las hermanas ofrecerán enlazar a Jonathan al Vampire Killer. Hacerlo significa batallar con el whip's memory de Richter Belmont, una pelea difícil que puedes intentar en cualquier punto del juego. Ataca usando el látigo Nebula a mediana altura, permitiendo a Jonathan golpear desde un rango apartado de Richter. Cuando no tengas espacio, da un salto doble sobre Richter y arroja un hacha. Richter tiene 5,000 HP. No olvides las pociones.

interpretación del castillo de **Dr cula** que tuviera lugar en el desierto, pero nos dimos cuenta de que sería repetitivo para el jugador. Después llegamos con la idea de permitir al jugador que se transportara hacia diferentes áreas fuera del castillo. Debido a que el enemigo principal, **Brauner**, es un artista, decidimos que los warp points fueran pinturas. Fue un gran compromiso y logramos mantener el castillo de **Dr cula** y aun así, mostrar nuevas y sorprendentes áreas por primera vez en muchos juegos.

NP: ¿Fue difícil capturar el sentimiento de **Castlevania** en escenarios más naturales e iluminados?

Iga: Nuestra meta fue mantener el castillo principal muy gótico, pero varía el aspecto en las áreas exteriores. Sí, es difícil mantener un sentimiento gótico cuando los ambientes son en exteriores, pero nuestra razón principal para hacerlo fue mantener la variedad muy alta.

NP: ¿Cómo fue que sucedió la colaboración con el compositor Yuzo Koshiro?

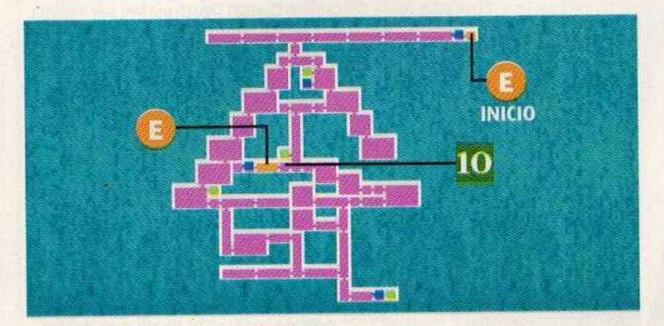
Iga: Alguien en Konami es amigo del Sr. Koshiro y así me lo presentaron. Siempre quise trabajar con él en un juego, pero no sucedió. Una vez estaba hablando con Michiru Yamane (compositora de la serie de **Castlevania**) y ella me sugirió que trabajara con el Sr. Koshiro para una inspiración musical fresca en **Portrait of Ruin**, ya que había muchos elementos nuevos, y pensé que sería una gran idea. Él tenía gran conocimiento de la serie, así que no tuvimos que dirigirlo del todo. Me encantaría tenerlo para contribuir en futuros juegos de **Castlevania** si él está interesado.

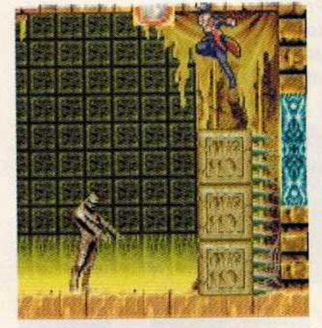
NP: ¿Estás contento con cómo quedó la conexión Wi-Fi del juego? ¿Crees que en el futuro querrías intentar una nueva aventura de **Castlevania** completamente coope-rativa?

Iga: Como mencioné antes, tuvimos algunas dificultades con el Wi-Fi, pero creo que el resultado final es un buen primer esfuerzo. Pensamos en el modo cooperativo porque uno de nuestros objetivos es tener un juego completo que pueda ser usado en tal forma. En ese sentido, simplemente hemos iniciado nuestra investigación en el juego en línea y aún hay mucho trabajo por hacer.

10 MUMMY MAN

Se requiere de una mano ágil para esquivar los ataques de **Mummy Man** mientras brincas sobre la cámara del jefe (con sus bloques en movimiento). Mantén cerca a **Charlotte**. Explota las debilidades de **Mummy Man** al usar el Flame **Jonathan** y deja que **Charlotte** utilice Raging Fire con el botón R. Guarda algo de MP para usar Meteor para escapar de los puntos difíciles.



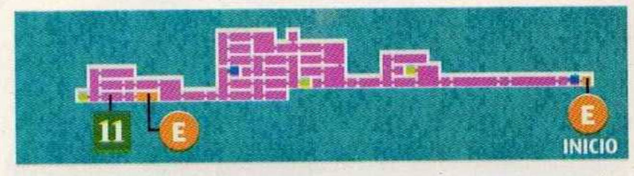






11 THE CREATURE

Usa el hechizo Dark Rift de **Charlotte** para librarte de los ataques de proyectiles de **The Creature**, dándole a tu equipo la ventaja de tener que evadir sólo los ataques físicos. Equipa a **Jonathan** con un arma pesada con un rango amplio que pueda impactar a **The Creature** dos veces por turno.

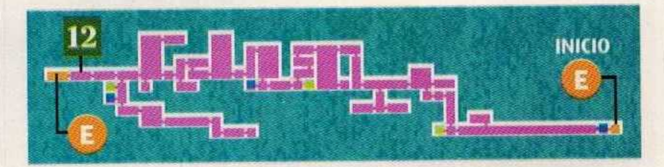


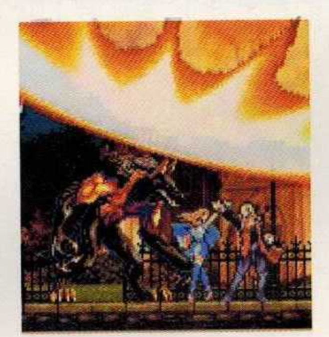




12 WEREWOLF

Aquí no hay muchos trucos de fantasía que puedas usar contra **Werewolf**, así que enfócate en el trabajo en equipo y derrótalo tan rápido como sea posible. Emplea tus armas alternas de mayor poder para atacar desde la distancia y mantén el Meteor Dual Crush para el momento oportuno.







Explota las vulnerabilidades de **Werewolf** con ataques tipo "holy" usando el Piercing Beam de **Charlotte** como ataque principal, generando gran daño y múltiples hits cuando está bien cargado.

NP: ¿Podrías darnos una pista de qué secretos encontraremos al final de **Portrait of Ruin**?

Iga: No quiero anticipar algo, pero hay muchos detalles que puedo compartir. Uno de los modos de bonus te deja jugar a través del juego principal con una gran variedad de personajes. Algunos de ellos son muy diferentes, por ejemplo, uno ataca usando el lápiz del DS. También activarás un modo más difícil para el juego principal. Es extremo, yo pude terminarlo, ¡pero las batallas estuvieron fuera de este mundo! Alguien del equipo de desarrollo que terminó este modo, literalmente recibió una ovación de pie, así de complicado es.

NP: ¿De qué aspectos de **Portrait of Ruin** te sientes más orgulloso?

Iga: Estoy muy orgulloso del hecho de que el juego esta terminado y alcanzamos los objetivos que contemplamos inicialmente. Estamos realmente orgullosos de ello, así que espero que los fans del DS lo prueben. Parece que sólo a los hardcore gamers les agrada **Castlevania** en este momento, así que quisiera tener más gente que juegue ahora, ya que estamos muy satisfechos con el título.

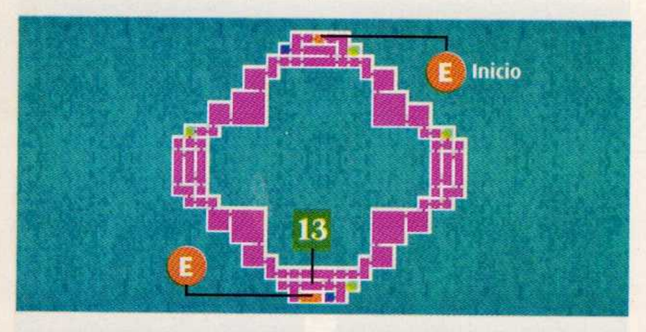
NP: ¿Cuáles crees que son los ingredientes mágicos que han mantenido fresca a la serie de **Castlevania** durante 20 años?

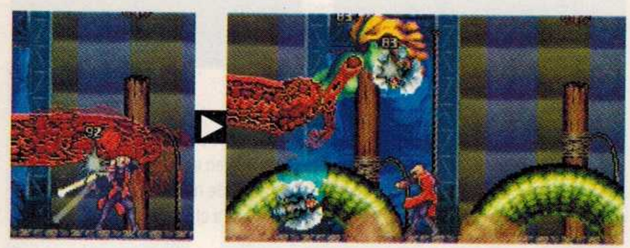
Iga: Sí, es impresionante que la serie ha continuado por tanto tiempo y ha sido tan satisfactoria. Una de las razones para su longevidad es que la gente está realmente fascinada por los vampiros en todas las formas de medios. Cuando la gente piensa sobre vampiros y videojuegos, ellos usualmente toman como referencia a **Castlevania**. Otra razón es que nuestro equipo de desarrollo principal son fans de la serie y quieren mantenerse jugando títulos nuevos con ideas frescas, personajes y mecanismos. Mi política personal hacia la saga de **Castlevania** es "mantener la tradición viva, pero no estar atado a ella", y así es como la serie sobrevive.

NP: Personalmente, ¿cuál es tu momento definitivo en la serie de Castlevania? Algo que realmente resalte y capture de lo que se trata **Castlevania**.

13 MEDUSA

Pelea esta batalla sólo con **Jonathan**, pegándole a **Medusa** con la Great Axe (su arco te permitirá golpearla desde el suelo) hasta que la espiral aparezca del piso. Colócate en un lugar seguro cercano a la cabeza de **Medusa** y arrójale hachas, lo que le impactará hasta tres veces.





14 BRAUNER

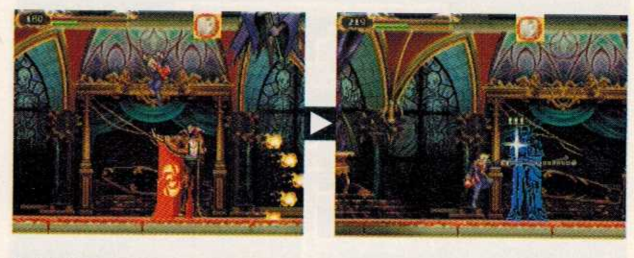
Observa las manos de **Brauner** cuando él pinta; ellas revelarán la forma de los garabatos que él dibuja a través de la pantalla, permitiéndote encontrar un punto seguro. **Jonathan** debería usar su hacha para atacar a **Brauner** mientras el jefe está en una pintura, y **Charlotte** debe usar Tempest para hacer una pared de viento que lo dañe y te proteja de sus ataques.





15 DEATH & DRACULA

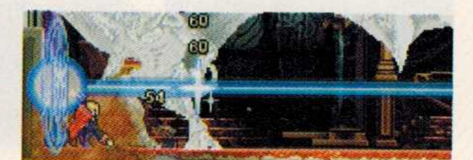
Death & **Drácula** atacan como un equipo, pero tu deberás pelear solo (**Jonathan**). Puedes golpear a **Death** fácilmente con ataques de mediana altura, pero apuntar a **Drácula** es difícil. Espera a que se materialice frente a ti y luego da un doble salto sobre él para atacarlo por detrás. Prepárate para derraparte o retroceder fuera del camino cuando **Death** planee por encima.





Cuando **Death** & **Dr cula** están en alineación vertical, usan ataques dobles. Poco antes de que dichos ataques se conecten, usa tu Dual Crush Meteor para dañarlos fuertemente y rechazar su movimiento.









En la batalla final con el verdadero **Dr cula**, sigue usando sólo a **Jonathan**, pero usa bastante el Piercing Beam de **Charlotte** al presionar el botón R. Cuando el verdadero **Dr cula** se siente en su trono, y ataque con sus garras gigantes, necesitarás golpearlo para sobrevivir. Usa una biblia para causarle daño continuo y cambia a Great Axe para golpear ambos lados.

Iga: El momento cuando concibes una estrategia y derrotas a un jefe difícil que no puede ceder a la fuerza bruta, eso es "**Castlevania**".

NP: Para los jugadores que nunca hayan probado un **Castlevania**, ¿con cúal deberían iniciar?

Iga: **Symphony of the Night** sería lo mejor para los jugadores casuales. El **Castlevania** original es una buena opción para los jugadores hard core a quienes les gusta ser atormentados por sus juegos. Si quisieras un punto intermedio, **Portrait of Ruin** sería la mejor opción.

NP: ¿Hay alguno de los **Castlevania** clásicos que sientas que pudieron pasar por alto los fans?

Iga: Nuestros fans son muy apasionados, así que no creo que haya algún título que ellos hayan pasado por alto. Quizá **Rondo of Blood** encaja en esta categoría, ya que sólo fue lanzado en Japón. Es un gran juego, personalmente disfruté que las escenas son más profundas que largas.

NP: Sabemos que te han preguntado esto muchísimas veces, pero, ¿has seguido pensando en cómo se vería un **Castlevania** en Wii?

Iga: Aún estoy checando las posibilidades, pero por ahora estoy pensando sobre todos los sistemas en los que podría estar el próximo título. Para mí, el control del Wii aún no se conecta con el estilo de juego principal de **Castlevania**. En definitiva no quiero hacer un juego con controles truculentos donde tú uses el controlador como un látigo, así que tendré que pensar en ello por un tiempo más.

NP: Recientemente se anunció que en adición a la película (live action) de **Castlevania**, también está en producción una animación de **Castlevania**. ¿Te han consultado sobre esos proyectos? ¿Podrías decirnos algún avance?

Iga: Ese tipo de expansiones para la franquicia me hacen muy feliz ya que se agregan a la serie y nos ofrecen nuevas audiencias. Por ahora no tengo muchos detalles acerca de esos proyectos, pero estoy seguro de que habrá más información próximamente. ¡Enterémonos juntos!



¡Vive la venganza!

Toma el control de **Jack Carver** y prepárate a vivir una experiencia totalmente impresionante en esta aventura para el Wii, en donde podrás correr, conducir, disparar y combatir en medio de un infierno tropical rebosante de enemigos. La franquicia de **Far Cry** llega al nuevo sistema de Nintendo para ofrecer un *gameplay* diseñado para explotar las capacidades del Wii e introducir una historia fresca y envolvente, aun comparándola con las versiones anteriores de **Far Cry**.



• Compañía: **Ubisoft** . • Desarrollador: **Ubisoft Montreal.** • Clasificación: **Mature.** • Categoría: **First Person Shooter.** • Jugadores: **1/2.**

Aprovechando el poder del Wii

Far Cry Vengeance es una interesante propuesta para el Wii; cuenta con un *gameplay* diseñado completamente con base en el Remote del sistema, el cual emplearás para apuntar a los objetivos, balancearte por los peligrosos abismos, arrojar granadas e incluso usarlo como volante para emocionarte en las escenas donde manejas los diversos vehículos que encontrarás a tu paso. Las acciones de **Far Cry** te pondrán en medio de intensas batallas en paradisíacos lugares tropicales. Pero no creas que el héroe, **Jack Carver**, está de vacaciones, él tendrá que luchar incansablemente para mantenerse con vida utilizando numerosas armas e inclusive algunos poderes especiales para eliminar a sus enemigos. Gracias a la versatilidad de los controles del Wii, **Vengeance** cuenta con una precisión y una manera de jugar como ningún otro **Far Cry**, además de contar con más escenarios, personajes y armamento que sus predecesores.



El Wii, ideal para los FPS

Después de una investigación, en Ubisoft notaron cómo los fans de la franquicia deseaban ver a **Far Cry** en algún sistema de Nintendo; pero no quisieron hacer una traslación común y corriente. Al ver la forma tan genial en la que se podían jugar los First Person Shooters en el Wii mientras desarrollaban **Red Steel**, se dieron cuenta de que **Far Cry** podía llegar a Nintendo de una forma fresca e innovadora, muy diferente a todos los **FC** anteriores; obviamente, por el *gameplay* logrado gracias a las características del sistema, Vengeance es un título exclusivo del Wii, pero aún mantiene el estándar que ha hecho a la serie tan popular entre los aficionados a este género.

Controlando la acción

Far Cry Vengeance saca ventaja de los controles Remote y Nunchuck del Wii para ofrecer una divertida experiencia, que obviamente no tendrás en ninguna otra consola de esta generación. Como en muchos títulos del sistema, el Nunchuck te servirá para controlar los movimientos básicos de tu personaje, como caminar, correr, agacharte y disparar; cada acción será realizada gracias al sensor de movimiento; por ejemplo, para saltar debes levantar el Nunchuck rápidamente en lugar de presionar un botón. Lo curioso es que los disparos serán efectuados con el Nunchuck, pero todo el movimiento para apuntar se controla por medio del Remote; éste te permitirá señalar hacia dónde deseas disparar para que presiones el botón en el Nunchuck. Al acercar o alejar el Remote a la pantalla, usarás el zoom de los rifles de francotirador o armas similares. En cuestión de los ataques físicos (golpear, cortar, etc.), estas acciones se realizarán por medio de movimientos específicos con el Remote; puedes dar un machetazo de manera similar a la forma de usar las katanas de **Red Steel**, por ejemplo.



Escenarios

Un detalle importante es que **Far Cry Vengeance** contiene una buena cantidad de escenarios clásicos de la serie, además de tres totalmente nuevos como una reserva turística, una base abandonada de la Segunda Guerra Mundial y una refinería de petróleo. Cada uno de los ambientes está muy bien detallado hasta en el más mínimo detalle, con elementos interactivos diseñados para que puedas aprovecharlos a tu favor y tener un poco de ventaja sobre tus enemigos. Cada lugar está creado para dar una experiencia muy realista de lo que va pasando durante la acción; las diferencias entre los hoteles de lujo para turistas y la base militar abandonada son notables, permitiendo al jugador sentirse como si en verdad estuviera en dichos sitios.

Armas y vehículos



Jack es un aguerrido sujeto, pero a veces necesitará de un poco de ayuda para poder enfrentar a tropas enteras él solo. Para mantenerse con vida, requerirá de la gran variedad de armas que están a su alcance; encontrarás desde un simple machete para pelar cocos, hasta poderosas metralletas que disparan cientos de balas por segundo. Cada una tiene sus características singulares y resulta muy útil en cada ocasión; de tu maestría con el manejo del armamento dependerá la victoria. En cuanto a la selección de medios de transporte para valientes con alma de **Rambo**, en **Far Cry Vengeance** hallarás ATV, hovercrafts, camionetas, motos acuáticas y muchos otros más.

Guerra para dos



Para regocijo de los fans de los First Person Shooters, **Vengeance** tendrá un modo para dos jugadores simultáneos, con sus diversas opciones para aumentar el *replay value* del juego. La verdad nos hubiera gustado mucho más que fuera posible que jugasen cuatro personas a la vez, para incrementar la diversión de los combates, pero tal vez en una secuela tengamos esta opción mejorada; mientras tanto, podemos estar seguros de que será toda una experiencia jugar dobles **Far Cry** en nuestros Wii.

Muy bueno

Far Cry Vengeance es una excelente opción para quienes gustan del género, pero sentimos que les faltó un poco pulir ciertos detalles para hacerlo todavía más recomendable, por ejemplo, la falta del editor de escenarios y los cuatro jugadores simultáneos. No obstante, sigue siendo un gran título que bien merece una oportunidad por su interesante historia y gran *gameplay*; si te gustó **Red Steel**, o si ya tuviste la oportunidad de checar los **Far Cry** anteriores, no te lo puedes perder; te llevarás una gran y agradable sorpresa.

Rankings:

1 — 10

Crow: 8.0

Desde hace mucho tiempo que esperaba ver una versión de **Far Cry** en alguna consola de Nintendo, pero por alguna extraña razón, nunca se pudo concretar algo definitivo. Ahora con el Wii se presenta una oportunidad bastante buena que pone en las manos un buen título de esta franquicia y que hace gala de las funciones del control remoto. Quizá el aspecto gráfico no es lo más impactante del juego, pero aun así estoy seguro de que la historia y el *gameplay* te mantendrán inmerso en la acción continua de **Far Cry Vengeance**.

Master: 8.5

De todos los juegos que ha lanzado Ubisoft, este es uno de los que más me ha gustado, debido a que la compañía gala diseñó mil y una formas distintas de usar el control del Wii, es decir, podemos mover el Nunchuck para lanzar una granada o recargar nuestra arma, mover ambos accesorios para remar o dirigir un tanque, o hasta agitarlos para forcejear con un soldado enemigo. Simplemente permite una interacción como pocas veces se ha visto, logrando que te sumerjas en la historia del juego y vivas cada instante como si estuvieras tú en plena batalla. Quizá en el terreno gráfico queda a deber un poco, pero se compensa de sobremanera con el *gameplay*.

Panteón: 8.5

Los First Person Shooters tienden a ser muy repetitivos en cuestión de secuelas, tanto, que parecen simples actualizaciones; afortunadamente, gracias al Wii ahora podremos vivirlos de una manera todavía más realista con los controles Remote y Nunchuck. Si buscas algo nuevo esta temporada, el Wii tiene de todo para todos, incluyendo aventuras de primera persona para los que gustan del género; sigo pensando en la falta del modo de cuatro jugadores, pero eso no quita que **Vengeance** sea muy recomendable.

ÚLTIMA PÁGINA
ENERO 2007

Con esto concluimos la primera edición de Club Nintendo del 2007. ¿Qué tal te parecieron los Tips de **The Legend of Zelda: Twilight Princess**? Recuerda que sin importar que el artículo esté enfocado a la versión de Wii, también te servirá como referencia para la edición del GameCube (salvo por las funciones del control remoto). En el próximo número de Club Nintendo regresarán tus secciones favoritas; además de las revisiones de los títulos del momento y las noticias que han causado controversia en la industria del videojuego. No olvides echarle un ojo a los foros de Club Nintendo, así como al Blog o a la página de Internet y claro, no te pierdas CN para tus Oídos, el Podcast donde encontrarás temas del momento con el clásico humor del staff.

Super Swing Golf (Wii)

Tecmo se une a los desarrolladores para Wii y su primera aportación se trata de **Super Swing Golf**, una versión exclusiva para Wii de la serie **Pangya** (muy popular allá en la tierra del sushi). Obviamente la intención es brindarte una interacción más realista del golf a diferencia de cómo lo pudieras jugar en alguna otra consola, algo así como lo que has jugado en la versión de golf que viene incluida en **Wii Sports**, pero llevada a un nivel más elaborado y con todas las características reales de este deporte. **Super Swing Golf** contará con múltiples personajes, cada uno de ellos con su propia historia y elementos especiales que te favorecerán o perjudicarán a lo largo del juego. Como detalle adicional, se agregarán personajes populares de otras sagas de Tecmo para ponerle más emoción al deporte.

Star Wars Letal Alliance (NDS)

Para continuar con el buen trato que le ha dado Ubisoft a la saga de **Star Wars** en los sistemas portátiles, la compañía de origen francés nos pone ante las manos **Star Wars Lethal Alliance**, mismo que tomará lugar –cronológicamente- entre **Phantom Menace** y **The Revenge of the Sith**. Lo interesante en esta aventura, es que verás los sucesos desde la óptica de **Rianna Saren**, una mercenaria que pelea al lado de un androide llamado **Zeeo**. En la pantalla superior, podrás observar la acción del juego, mientras que en la inferior se desplegarán los mapas de los niveles, así como una serie de información útil para tus misiones. El *gameplay* es bastante cómodo y podrás usar por completo el pad y los botones para cualquier movimiento. Los gráficos son en 3D y nos recuerdan mucho al *engine* de **Splinter Cell** de DS.

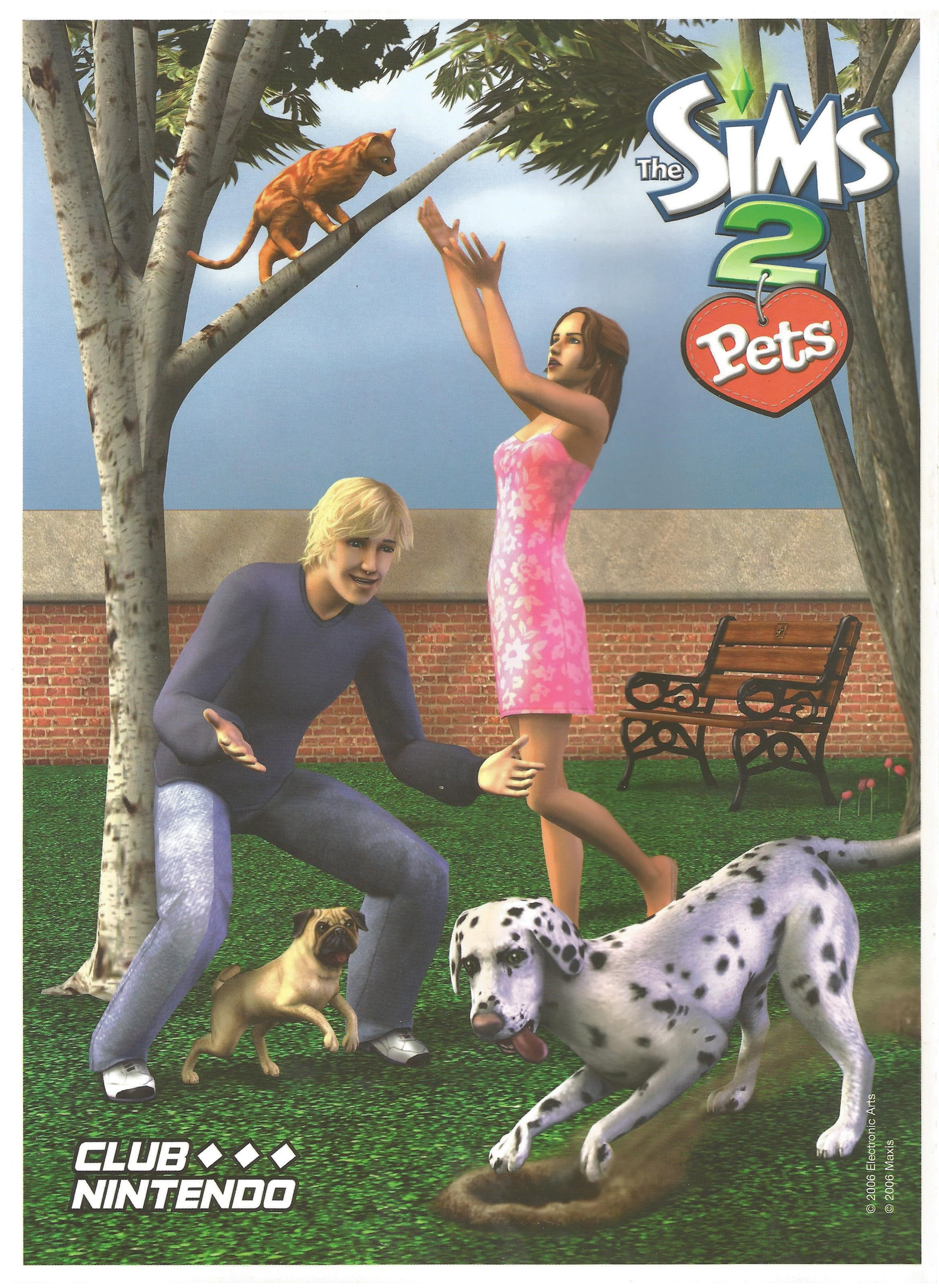


Kirby: Squeak Squad (NDS)

Luego de su aventura en **Kirby Canvas Course** donde el *Stylus* era la pieza fundamental para el desarrollo del juego, Hal y Flagship nos presentan **Kirby: Squeak Squad**, un título que retoma la acción tradicional que hizo popular a este famoso y rosado personaje. Aquí podrás saltar, flotar y pelear con todas las habilidades de **Kirby** o, en su defecto, absorber a tus enemigos para copiar sus poderes y desatar una gran contienda. El plano principal se lleva a cabo en la pantalla superior, mientras que en la táctil podrás controlar los diferentes elementos y opciones del menú. Un detalle agradable es la posibilidad de interactuar con hasta tres de tus amigos a través del *Download Play* o *Multi Card Play* y participar en diversos minijuegos como Smash Ride, Speedy Teatime o Treasure Shot.

Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, seudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com
Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, DF.


The Sims 2
Pets
CLUB NINTENDO


The SIMS 2
Pets
CLUB NINTENDO
© 2006 Electronic Arts
© 2006 Maxis